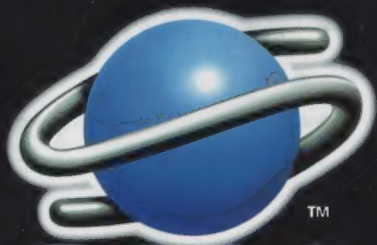


DEEP FEAR™

INSTRUCTION MANUAL



SEGA
SATURN™



COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

ENGLISH

Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

DEUTSCH

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

FRANÇAIS

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.



ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

ESPAÑOL

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

ITALIANO

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

NEDERLANDS

Waarschuwing voor epilepsie

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not play too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Spielen Sie nicht zu nah am Bildschirm. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne jouez pas trop près de l'écran. Tenez-vous à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla para jugar. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non giocate davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm spelen. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the game's Title screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.

Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn- Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obenliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstelltaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.

Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** – facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il tasto Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i tasti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.

Opstarten: Het gebruik van het Sega Saturn-systeem

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

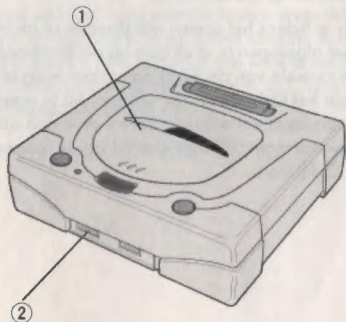
1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.

4. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Pad to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the center of the disc and wiping straight out towards the edge.

Note: This game is for one player only.

- ① CD Tray
- ② Control Pad 1



5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

Hinsweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Plattenlade
- ② Control Pad 1

5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Plateau à CD
- ② Manette 1

5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Bandeja del CD
- ② Mando de control 1

5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il tasto direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cassette CD
- ② Controllo 1

5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

Belangrijk: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① CD-lade
- ② Bedieningsblok 1

FILE: L1/DF2010BTAH

Date: 10/10/2015

CLASSIFICATION

Top Secret; Level 1 access required

EVENT

Loss of contact with navy vessel; suspected link with detection of unidentified object.

LOCATION

The "Big Table" military vessel refuelling facility, 300 m below the surface of the Pacific Ocean.

INITIAL REPORT

PAC16 radar station detects a class 4 object entering the Earth's atmosphere, hitting the Pacific Ocean. The SSN-221 "Seafox" submarine is dispatched immediately to investigate.

AKTE: L1/DF2010BTAH

Datum: 10/10/2015

KLASSIFIKATION

Streng geheim: Zugangsstufe 1 erforderlich

EREIGNIS

Kontaktverlust mit Marineschiff; vermutlich im Zusammenhang mit Entdeckung eines unbekannten Objekts.

STANDORT

Militärschiff-Tankanlage "Big Table", 300 m unter der Oberfläche des Pazifischen Ozeans.

ERSTER BERICHT

Die Radarstation PAC16 erfaßt ein Objekt der Klasse 4, das in die Erdatmosphäre eindringt und im Pazifischen Ozean niedergeht. Das U-Boot SSN-221 "Seafox" wird zur sofortigen Untersuchung auf den Weg geschickt.

DOSSIER : L1/DF2010BTAH

Date : 10/10/2015

CONFIDENTIALITÉ

Top Secret : Droits d'accès de niveau 1 requis

INCIDENT

Un sous-marin ne répond plus ! Ceci a peut-être un rapport avec un objet non identifié qui vient d'être détecté.

LIEU DE L'INCIDENT

Big Table, une station de ravitaillement de sous-marins située à 300 m sous la surface de l'océan Pacifique

PREMIER RAPPORT

La station radar PAC16 a détecté un objet de la classe 4 qui a pénétré dans l'atmosphère et s'est jeté dans le Pacifique. Le sous-marin Seafox SSN-221 a immédiatement été envoyé en reconnaissance.

ARCHIVO: L1/DF2010BTAH

Fecha: 10/10/2015

CLASIFICACIÓN

Máximo secreto: Se solicita acceso al Nivel 1

SUCESO

Pérdida de contacto con buque de la marina: se sospechan posibles vínculos con un objeto no identificado detectado.

LUGAR DEL SUCESO

En la instalación naval de reaprovisionamiento de buques militares "Big Table" (La Gran Mesa), o La gran mesa, a 300 m por debajo de la superficie del Océano Pacífico.

INFORME INICIAL

La estación de radar PAC16 detecta la entrada en la atmósfera terrestre de un objeto de clase 4, que desaparece al chocar con la superficie del Océano Pacífico. El submarino "Seafox" SSN-221 es despachado inmediatamente a investigar el suceso.

FILE:L1/DF2010BTAH

Data: 10/10/2015

CLASSIFICAZIONE

Top Secret: È necessario l'accesso al Livello 1

FATTI

La perdita di contatto con una nave della marina; il legame sospetto con il rilevamento di un oggetto non identificato.

LUOGO

L'attrezzatura di rifornimento per navi militari "Big Table", a circa 300 metri sotto la superficie dell'Oceano Pacifico.

RAPPORTO INIZIALE

La stazione radar PAC16 rileva un oggetto di classe 4 che entra nell'atmosfera terrestre, raggiungendo l'Oceano Pacifico. Il sottomarino SSN-221 "Seafox" viene inviato immediatamente per indagare.

DOSSIER: L1/DF2010BTAH

Datum: 10/10/2015

CLASSIFICATIE

Topgeheim. Toegang van niveau 1 vereist.

GEBEURTENIS

Contact met marineschip verloren; mogelijk verband houdend met signalering van onbekend object.

LOCATIE

Tankstation Big Table voor brandstofvoorziening van militaire vaartuigen, 300 m beneden de zeespiegel van de Stille Zuidzee.

EERSTE RAPPORT

Door het radarstation PAC16 is een object van klasse 4esignaleerd dat de atmosfeer van de aarde is binnengedrongen en in de Stille Zuidzee is terechtgekomen. Onmiddellijk wordt de onderzeeër SSN-221 Seafox erop afgestuurd om de zaak nader te onderzoeken.

While refueling at the "Big Table" facility, all communication with the Seafox is lost and soon afterwards, the sub breaks away from its dock and crashes into the R1/14 "Flounder" naval research facility. The unauthorized launch of an "MK-48ADCAP" torpedo from the Seafox disables the Big Table's Air Supply system.

Further investigation required, immediately.

Mission Codename: "Deep Fear".

Beim Auftanken an der Tankanlage "Big Table" werden sämtliche Verbindungen mit dem Seafox unterbrochen, und kurz darauf bricht das U-Boot von seinem Dock los und rammt die Meeresforschungsanlage R1/14 "Flounder". Der unbefugte Abschuss eines Torpedos "MK-48ADCAP" vom Seafox macht das Luftversorgungssystem von "Big Table" unbrauchbar.

Weitere Untersuchung erforderlich, sofort.

Einsatz-Deckname: "Deep Fear".

La communication avec le Seafox a été coupée alors que celui-ci se ravitaillait à la station Big Table. Peu après, le sous-marin a brisé ses amarres et s'est écrasé contre le centre de recherche navale R1/14 Flounder. Le lancement non autorisé d'une torpille MK-48ADCAP par le Seafox a mis hors service le système de génération d'air de la station Big Table.

Une enquête a immédiatement été ordonnée.

Le nom de code de la mission est "Deep Fear".

Mientras el Seafox reposta en la instalación naval "Big Table", se pierde toda comunicación con él, y al poco tiempo, el submarino se suelta del muelle y va a estrellarse contra la instalación de investigación naval R1/14 "Flounder". El lanzamiento no autorizado de un torpedo "MK-48ADCAP" desde el Seafox deshabilita el sistema de suministro de aire de "Big Table".

Necesaria una mayor investigación, inmediatamente.

Nombre de código de la misión:
"Deep Fear" (Miedo Angustioso).

Durante il rifornimento all'attrezzatura "Big Table", tutte le comunicazioni con il Seafox vengono perse e subito dopo il sottomarino si allontana dalla sua banchina e si schianta contro l'attrezzatura per la ricerca navale R1/14 "Flounder". Il lancio non autorizzato di un siluro "MK-48ADCAP" dal Seafox disattiva il sistema di alimentazione dell'aria di Big Table.

Occorrono immediatamente ulteriori indagini.

Nome in codice della missione:
"Deep Fear".

Tijdens het bijtanken op de faciliteit Big Table gaat alle contact met de Seafox verloren. Even later raakt de onderzeeër los van zijn ligplaats en botst met geweld op de marineonderzoeksfaciliteit R1/14 Flounder. Wanneer er zonder toestemming een MK-48ADCAP-torpedo van de Seafox wordt afgevuurd, raakt het luchttoevoersysteem van Big Table buiten werking.

Verder onderzoek dringend gewenst.
Codenaam missie: "Deep Fear"

Personnel

① John Mayor

Age: 28

John Mayor is an ERS (Emergency Rescue Services) instructor. John joined the U.S. Navy after graduating school, and within two years was accepted into one of the navy's elite SEAL teams where he played a key role in hundreds of rescue missions. His brilliant navy career came to a sudden end with the death of his soon-to-be wife, Stella. John's life spun out of control and to blot out the pain he turned to alcohol...

Despite his attempts to escape the sadness, John realised that the only way he could go on was to find strength in his second true love, the sea. The ERS has given him a new sense of purpose and the chance of a new beginning.

(1)



Personal

① John Mayor

Alter: 28

John Mayor ist ein Ausbilder beim Notrettungsdienst ERS (Emergency Rescue Services). Nach dem Schulabschluß trat John in die US Navy ein, und schon nach zwei Jahren wurde er in eines der Elite-SEAL-Teams der Marine aufgenommen, wo er eine Schlüsselrolle bei Hunderten von Rettungseinsätzen spielte. Seine brillante Marinekarriere fand ein plötzliches Ende mit dem Tod seiner Braut, Stella. Johns Leben geriet außer Kontrolle, und um seinen Schmerz zu betäuben, suchte er Trost im Alkohol...

Trotz seiner Versuche, der Trauer zu entkommen, erkannte John, daß es für ihn nur eine Möglichkeit gab weiterzumachen, nämlich Kraft in seiner zweiten wahren Liebe zu finden, dem Meer. Im ERS fand er einen neuen Lebenszweck, und die Chance für einen neuen Anfang.

Équipe

① John Mayor

Âge : 28 ans

Instructeur des ERS (services de sauvetage d'urgence), John Mayor s'est engagé dans la marine américaine à sa sortie du secondaire. Deux années après, il était admis dans l'une des équipes d'élite SEAL (mer-air-terre) de la marine où il allait jouer un rôle remarqué dans plusieurs centaines de missions de sauvetage. Mais sa brillante carrière a été brusquement interrompue par la mort de Stella, sa fiancée. Pour noyer son chagrin, il s'est mis à boire...

Puis John s'est ressaisi. Il s'est rendu compte que la mer, son second grand amour, pouvait l'aider à s'en sortir. L'ERS lui a donné la possibilité de tout recommencer et John a retrouvé une raison de vivre.

Miembros de la misión

① John Mayor

Edad: 28

John Mayor es un instructor de los SRE (Servicios de Rescate de Emergencia). John se enroló en la Marina Estadounidense después de graduarse en la escuela, y en dos años de carrera fue aceptado en uno de los equipos de elite SEAL de la marina, donde desempeña un importante papel en cientos de operaciones de rescate. Su brillante carrera naval se vio interrumpida repentinamente con la muerte de la que muy pronto iba a ser su esposa, Stella. La vida de John tomó un giro descontrolado y para ahogar su profundo dolor se dio a la bebida....

Tras muchos intentos por escapar de sus penas, John se dio cuenta de que su única forma de superarse y seguir adelante era yendo a buscar fuerzas en su segundo gran amor, el mar. Los SRE han dado un nuevo sentido a su vida y la oportunidad de volver a comenzar.

Personale

① John Mayor

Età: 28

John Mayor è un istruttore dell'ERS (Servizio per il soccorso di emergenza). John si arruolò nella Marina americana dopo essersi diplomato a scuola ed entro due anni fu accettato in una delle squadre SEAL che sono il fior fiore della Marina, dove rappresentò un ruolo fondamentale in centinaia di missioni di soccorso. La sua brillante carriera nella Marina si concluse improvvisamente con la morte di Stella, che presto sarebbe diventata sua moglie. La vita di John ebbe una svolta che gli fece perdere il controllo e per cancellare il dolore si mise a bere alcolici...

Nonostante i suoi tentativi di fuggire dalla tristezza, John si rese conto che l'unico modo in cui avrebbe potuto continuare era di trovare la forza nel suo secondo vero amore, il mare. L'ERS gli ha dato un nuovo senso di scopo e la possibilità di un nuovo inizio.

Personeel

① John Mayor

Leeftijd: 28

John Mayor is instructeur reddingsoperaties. Na het behalen van zijn middelbare schooldiploma ging John bij de Amerikaanse marine en binnen twee jaar werd hij toegelaten tot de SEAL-teams, de eliteteams van de marine, waarin hij bij honderden reddingsoperaties een belangrijke rol vervulde. Met de dood van zijn verloofde Stella kwam er echter abrupt een einde aan zijn briljante loopbaan bij de marine. John raakte helemaal de kluts kwijt en om de pijn te verzachten, zocht hij zijn heil in de alcohol...

Ondanks zijn pogingen om zijn verdriet te vergeten, realiseerde John zich dat hij alleen maar verder kon leven door zich helemaal op zijn tweede ware liefde te werpen, namelijk de zee. Met zijn nieuwe baan als instructeur reddingsoperaties heeft hij weer een doel in zijn leven en de kans om opnieuw te beginnen.

② Gena Wiseberg

Age: 22

A molecular biologist with an IQ of 180. She takes her research very seriously and can usually be found in the lab or in her study. As a result, she doesn't have many friends. Although she may appear to be unemotional, she actually longs for someone to be close to.

③ Mooky Carver

Age: 20

Mooky is a new recruit to the ERS. He's currently training under John Mayor, his official post being pilot of the "Little Shark" mini-sub. He knows the Big Table area better than John. He's a bright kid with a passion for baseball, always bringing up the '96 Yankees in conversation.

④ Clansy Dawkins

Age: 54

Clansy is Chief Controller of the Big Table facility. His hopes for a political career were ruined by a scandal. However, due to his numerous prior achievements, he was offered his present position.

② Gena Wiseberg

Alter: 22

Eine Molekularbiologin mit einem IQ von 180. Sie nimmt ihre Forschung sehr ernst und ist gewöhnlich im Labor oder in ihrem Arbeitszimmer anzutreffen. Deswegen hat sie auch nicht so viele Freunde. Obwohl sie äußerlich kühl erscheint, sehnt sie sich tatsächlich nach jemand, dem sie nahe sein kann.

③ Mooky Carver

Alter: 20

Mooky ist ein Rekrut im ERS. Er trainiert gegenwärtig unter John Mayor, und sein offizieller Posten ist Pilot des Mini-U-Boots "Little Shark". Er kennt den Big Table-Bereich besser als John. Er ist ein aufgeweckter Junge mit einer Leidenschaft für Baseball, und kommt bei Unterhaltungen immer auf die 96er Saison der Yankees zu sprechen.

④ Clansy Dawkins

Alter: 54

Clansy ist der Leiter der Anlage Big Table. Seine Hoffnungen auf eine politische Karriere wurden durch einen Skandal zunichte gemacht. Aber aufgrund seiner zahlreichen früheren Leistungen bot man ihm seine jetzige Position an.

② Gena Wiseberg

Âge : 22 ans

Biologiste moléculaire avec un QI de 180, Gina s'est donnée tout entière à la recherche. Quand elle n'est pas au labo, c'est qu'elle travaille à son bureau ! Aussi, rien d'étonnant à ce qu'elle ait peu d'amis. Mais si Gina ne trahit guère ses émotions, elle voudrait bien, au fond, se sentir proche de quelqu'un.

③ Mooky Carver

Âge : 20 ans

Nouvelle recrue de l'ERS, Mooky, suit son entraînement sous le commandement de John Mayor. Il est officiellement pilote du mini sous-marin Little Shark. Mooky connaît mieux que John lui-même la zone de la station Big Table. Intelligent, il est passionné de base-ball : il ne se passe pas un jour sans que l'on n'entende parler des '96 Yankees !

④ Clansy Dawkins

Âge : 54 ans

Clansy est chef contrôleur de la station Big Table. Il envisageait une carrière politique, mais ses espoirs ont été brisés par un scandale. Seule sa grande expérience lui a permis de décrocher son poste actuel.

(2)



(3)



(4)



② Gena Wiseberg

Edad: 22

Una bióloga molecular con un coeficiente intelectual (CI) de 180. Ella se toma la investigación muy en serio y normalmente se la puede encontrar en el laboratorio o en su estudio. Debido a esta confinación, no tiene muchos amigos. Aunque a primera vista pueda parecer que carece de emociones, la verdad es que anhela una amistad íntima.

③ Mooky Carver

Edad: 20

Mooky es un nuevo recluta de los SRE. Actualmente se entrena al mando de John Mayor, y su cargo oficial es el de piloto del minisubmarino "Little Shark" (Pequeño Tiburón). Mooky conoce las inmediaciones de Big Table mejor que John. Es un joven prometededor, apasionado por el baloncesto, siempre buscando conversación sobre los Yankees '96.

④ Clansy Dawkins

Edad: 54

Clansy es el jefe mayor de la instalación naval Big Table. Los escándalos arruinaron sus deseos de hacer vida política. Sin embargo, como anteriormente había hecho muchos méritos, se le ofreció este puesto.

② Gena Wiseberg

Età: 22

Una biologa molecolare con un quoziente di intelligenza pari a 180. Si dedica alla sua ricerca molto seriamente e la si può trovare facilmente nel laboratorio o nel suo studio. Di conseguenza non ha molti amici. Anche se può sembrare di essere insensibile, in realtà desidera ardentemente qualcuno a cui legarsi.

③ Mooky Carver

Età: 20

Mooky è una nuova recluta dell'ERS. Attualmente sta addestrandosi con John Mayor ed il suo posto ufficiale è quello di pilota del minisottomarino "Little Shark". Conosce la zona di Big Table meglio di John. È un ragazzo sveglio con la passione per il baseball, tirando sempre in ballo durante la conversazione gli Yankees del '96.

④ Clansy Dawkins

Età: 54

Clansy è il controllore capo dell'attrezzatura Big Table. Le sue speranze per una carriera politica furono rovinare dallo scandalo. Comunque, grazie alle sue numerose imprese precedenti, gli è stata offerta la sua attuale posizione.

② Gena Wiseberg

Leeftijd: 22

Een moleculair biologe met een IQ van 180. Ze neemt haar onderzoek zeer serieus en ze is dan ook meestal te vinden in het laboratorium of in haar studeerkamer. Hierdoor heeft ze niet veel vrienden. Aan de buitenkant lijkt ze niet emotioneel, maar in werkelijkheid verlangt ze naar iemand om lief te hebben.

③ Mooky Carver

Leeftijd: 20

Mooky is een nieuwe rekrut bij de reddingsoperaties. Hij is momenteel in opleiding bij John Mayor en zijn officiële positie is piloot van de mini-onderzeeër Little Shark. Hij kent het gebied rondom Big Table beter dan John. Hij is een slimme knaap met een passie voor baseball en weet het gesprek dan ook altijd op de '96 Yankees te brengen.

④ Clansy Dawkins

Leeftijd: 54

Clansy is hoofd boekhouding van de faciliteit Big Table. Hij ambieerde een politieke loopbaan, maar vanwege een schandaal is daarvan niets terechtgekomen. In het verleden heeft hij echter dusdanige prestaties geleverd dat men hem deze positie heeft aangeboden.

⑤ Danny Raynolds

Age: 39

Danny manages the Big Table docking area. He's sometimes described as stubborn, but he takes good care of those in his charge.

⑥ Dubois Amalric

Age: 33

Dubois is the brilliant, but eccentric designer of the Big Table facility. He graduated at the top of his MIT class and started a brilliant career as a computer engineer. Absolute proof of his genius came with his sudden decision to become a civil engineer, and his rapid mastery of this field.

Unfortunately, these early achievements have left Dubois with a slight personality flaw – he's as conceited as they get.

⑤ Danny Raynolds

Alter: 39

Danny beaufsichtigt den Dockbereich von Big Table. Er wird manchmal stur genannt, aber er kümmert sich gut um seine Mitarbeiter.

⑥ Dubois Amalric

Alter: 33

Dubois ist der brillante, aber exzentrische Konstrukteur der Anlage Big Table. Er absolvierte sein MIT-Studium als Klassenbester und begann eine brillante Laufbahn als Computertechniker. Den absoluten Beweis für sein Genialität lieferte er mit seinem plötzlichen Entschluß, Bauingenieur zu werden, und mit seiner raschen Beherrschung dieses Fachs.

Leider haben diese frühen Leistungen einen leichten Persönlichkeitsfehler bei Dubois hinterlassen – er ist äußerst eingebildet.

⑤ Danny Raynolds

Âge : 39 ans

Danny dirige la zone d'amarrage de la station Big Table. S'il a la réputation d'être têtu, une chose est sûre : il s'occupe bien de ses hommes.

⑥ Dubois Amalric

Âge : 33 ans

Dubois est l'ingénieur brillant, mais excentrique, qui a conçu la station Big Table. Sorti major de promotion de l'Institut de Technologie du Massachusetts, il a commencé sa carrière comme ingénieur informaticien. Malgré des débuts prometteurs, il a brusquement décidé de s'orienter vers le génie civil. Là encore, il a eu vite fait de faire reconnaître son génie.

Cette réussite facile a donné à Dubois un léger défaut : il est imbu de lui-même à l'extrême.

⑤



⑥



⑤ Danny Raynolds

Fecha: 39

Danny está al cargo de la zona de atraque de Big Table. Algunas veces dicen de él que es testarudo, pero hace cualquier cosa por los que están a su mando.

⑥ Dubois Amalric

Edad: 33

Dubois es el brillante, pero excéntrico diseñador de la instalación naval Big Table. Se graduó con las mejores notas de su clase MIT y comenzó una brillante carrera como ingeniero de ordenadores. La absoluta prueba de su ingenio llegó con su repentina decisión de hacerse ingeniero civil, y su rápido dominio de este campo.

Desafortunadamente, estos primeros logros han dejado a Dubois con un ligero defecto de personalidad — es todo lo engréido que ellos se imaginan.

⑤ Danny Raynolds

Età: 39

Danny dirige la zona di banchina di Big Table. Talvolta viene descritto come testardo, ma si prende buona cura di coloro che sono sotto il suo controllo.

⑥ Dubois Amalric

Età: 33

Dubois è il brillante, ma eccentrico progettista dell'attrezzatura Big Table. Si laureò con la migliore votazione nella sua classe MIT ed iniziò una brillante carriera come un ingegnere informatico. La prova assoluta del suo talento avvenne con la sua improvvisa decisione di diventare un ingegnere civile e con la sua rapida padronanza di questo campo. Sfortunatamente questi risultati iniziali hanno lasciato Dubois con un lieve difetto di personalità: è così presuntuoso!

⑤ Danny Raynolds

Leeftijd: 39

Danny heeft de leiding over de aanleghaven van Big Table. Hij wordt weleens omschreven als koppig, maar hij zorgt goed voor de mensen die hij onder zijn hoede heeft.

⑥ Dubois Amalric

Leeftijd: 33

Dubois is de briljante, maar excentrieke ontwerper van de faciliteit Big Table. Hij is cum laude afgestudeerd aan het befaamde MIT en daarna begonnen aan een briljante loopbaan als computerdeskundige. Het absolute bewijs voor zijn begaafdheid kwam met zijn plotselinge besluit om civiel ingenieur te worden en de snelheid waarmee hij ook dit vak onder zijn knie wist te krijgen. Helaas heeft Dubois door al deze successen op jonge leeftijd enige persoonlijkheidsgebreken. Hij is een uiterst verwaande kwast.

Basic Controls

Press Buttons A+B+C and Start together at any time during the game to return to the Title screen, without saving.

Sega Saturn Control Pad

- ① Directional Pad (D-Pad)
- ② Start Button (Start)
- ③ Buttons A, B and C
- ④ Buttons X, Y and Z
- ⑤ Left Shift Button (Button L)
- ⑥ Right Shift Button (Button R)

Grundlegende Bedienungselemente

Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A+B+C und Start kannst Du während des Spiels jederzeit auf den Titelbildschirm zurückschalten, ohne die Spieldaten zu speichern.

Sega Saturn Control Pad

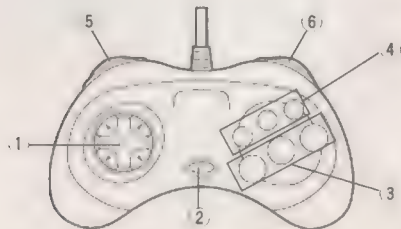
- ① Richtungstaste (Steuerkreuz)
- ② Starttaste (Start)
- ③ Tasten A, B und C
- ④ Tasten X, Y und Z
- ⑤ Linke Umschalttaste (Taste L)
- ⑥ Rechte Umschalttaste (Taste R)

Commandes de base

À tout moment du jeu, vous pouvez revenir à l'écran-titre sans sauvegarder en appuyant en même temps sur les boutons A + B + C et Start.

Manette Sega Saturn

- ① Bouton directionnel (Bouton D)
- ② Bouton Start (Start)
- ③ Boutons A, B et C
- ④ Boutons X, Y et Z
- ⑤ Bouton fléché gauche (bouton L)
- ⑥ Bouton fléché droit (bouton R)



Controles básicos

Presiona los botones A + B + C y Start juntos en cualquier momento durante el juego para volver a la pantalla del título, sin guardar los datos.

Mando de control Sega Saturn

- ① Botón de dirección (Botón D)
- ② Botón de inicio (Start)
- ③ Botones A, B y C
- ④ Botones X, Y y Z
- ⑤ Botón de cambio izquierdo (Botón L)
- ⑥ Botón de cambio derecho (Botón R)

Comandi fondamentali

Premi insieme i pulsanti A + B + C e Start in qualsiasi momento durante il gioco per ritornare alla schermata del titolo, senza salvare.

Control Pad Sega Saturn

- ① Pulsante di direzione (Pulsante-D)
- ② Pulsante di inizio (Start)
- ③ Pulsanti A, B e C
- ④ Pulsanti X, Y e Z
- ⑤ Pulsante di scorrimento a sinistra (Pulsante L)
- ⑥ Pulsante di scorrimento a destra (Pulsante R)

Basisbediening

Wanneer je wilt terugkeren naar het titelscherm zonder de spelgegevens te bewaren, druk je tijdens het spelen op elk gewenst moment tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.

Sega Saturn-bedieningsblok

- ① Richtingstoets (R-toets)
- ② Starttoets (Start)
- ③ Toets A, B en C
- ④ Toets X, Y en Z
- ⑤ Linker shift-toets (Toets L)
- ⑥ Rechter shift-toets (Toets R)

Button	Pre-game	During Play	Taste	Spielvorbereitung	Während des Spiels	Bouton	Avant le jeu	Pendant le jeu
D-Pad	Moves cursor	Moves character	Steuerkreuz	Bewegt Cursor	Bewegt Spielfigur	Bouton D	Déplace le curseur	Déplace le personnage
Start	Start game; Change menu	Pauses games	Start	Startet Spiel; Wechselt Menü	Unterbricht Spiel	Start	Démarré le jeu ; change de menu	Pause
Button A/C	Confirm selection	Select; Search; Open; Attack *	Taste A/C	Bestätigt Einstellung	Wählen; Suchen; Öffnen; Angreifen *	Bouton A/C	Valide un choix	Valide ; Cherche ; Ouvre ; Attaque
Button B	Cancel selection	Dash (+D-Pad forward) Back Hop* (+D-Pad Back)	Taste B	Annulliert Einstellung	Sprint (+ Steuerkreuz nach vorn) Rückwärtssprung* (+ Steuerkreuz nach hinten)	Bouton B	Annule un choix	Sprint (+ avant du bouton D) Saut arrière* (+ arrière du bouton D)
Button X	No function	Display Item screen	Taste X	Keine Funktion	Gegenstandsbildschirm anzeigen	Bouton X	Pas de fonction	Affiche l'écran Objet
Button Y	No function	Display FLOOR MAP screen	Taste Y	Keine Funktion	Grundrißbildschirm anzeigen	Bouton Y	Pas de fonction	Affiche l'écran PLAN D'ÉTAGE
Button Z	No function	Use SET item	Taste Z	Keine Funktion	Aktivierten Gegenstand benutzen	Bouton Z	Pas de fonction	Utilise l'objet activé (avec SET)
Button L	No function	Display current location	Taste L	Keine Funktion	Gegenwärtigen Standort anzeigen	Bouton L	Pas de fonction	Affiche la position actuelle
Button R	No function	Draw/put away weapon	Taste R	Keine Funktion	Waffe ziehen/weglegen	Bouton R	Pas de fonction	Dégainer/ ranger son arme
* Activate only when you draw the weapon by pressing Button R.			* Diese Funktion wird nur aktiviert, wenn Du die Waffe durch Drücken der Taste R ziehst.			* Activé seulement lorsque vous tirez l'arme en appuyant sur le bouton R.		

Botón	Antes del juego	Durante el juego	Pulsante	Prima del gioco	Durante il gioco	Toets	Vóór het spelen	Tijdens het spelen
Botón D	Mueve el cursor	Mueve al personaje	Pulsante-D	Sposta il cursore	Sposta il personaggio	R-toets	Cursor verplaatsen	Spelfiguur verplaatsen
Start	Inicia el juego; Cambia el menú	Hace una pausa en el juego	Start	Inizia il gioco; cambia il menu	Mette in pausa il gioco	Start	Spel starten; Ander menu	Spel pauzeren
Botón A/C	Confirma selección	Selecciona; Busca; Abre; Ataque*	Pulsante A/C	Conferma la selezione	Seleziona; ricerca; apre; attacca*	Toets A/C	Keuze bevestigen	Kiezen; Zoeken; Openen; Aanvallen*
Botón B	Cancela selección	Carrera (+botón D hacia delante) Salto hacia atrás* (+botón D hacia atrás)	Pulsante B	Cancela la selezione	Balzo (+ pulsante-D in avanti) Salto all'indietro* (+ pulsante-D all'indietro)	Toets B	Keuze annuleren	Vooruitstoten (+ R-toets vooruit) Terugspringen* (+ R-toets achteruit)
Botón X	No tiene función	Presenta la pantalla de objetos (ITEM)	Pulsante X	Nessuna funzione	Visualizza la schermata degli oggetti	Toets X	N.v.t.	Scherf met voorwerpen laten verschijnen
Botón Y	No tiene función	Muestra la pantalla del plano de planta (FLOOR MAP)	Pulsante Y	Nessuna funzione	Visualizza la schermata FLOOR MAP (mappa dei piani)	Toets Y	N.v.t.	Scherf FLOOR MAP (Verdiepingsplattegrond) laten verschijnen
Botón Z	No tiene función	Usa el objeto SET (preparado)				Toets Z	N.v.t.	Ingesteld (SET) voorwerp gebruiken
Botón L	No tiene función	Presenta la ubicación actual	Pulsante Z	Nessuna funzione	Usa l'oggetto SET (impostato)	Toets L	N.v.t.	Huidige locatie aangeven
Botón R	No tiene función	Extrae/pone el arma aparte	Pulsante L	Nessuna funzione	Visualizza la posizione attuale	Toets R	N.v.t.	Wapen trekken/wegdoen
			Pulsante R	Nessuna funzione	Tira fuori/mette via l'arma			

* Solamente se activa cuando extraes el arma presionando el botón R.

* Si attiva soltanto quando tiri fuori l'arma premendo il pulsante R.

* Alleen activeren wanneer je het wapen tevoorschijn haalt door indrukken van toets R.

Sega Saturn 3D Control Pad

- ① Analog Thumb Pad
- ② Directional Pad (D-Pad)
- ③ Start Button (Start)
- ④ Mode Switch
- ⑤ Buttons A, B and C
- ⑥ Buttons X, Y and Z
- ⑦ Left Trigger (Trigger L)
- ⑧ Right Trigger (Trigger R)

Except for the Analog Thumb Pad, the controls are the same as for the Control Pad.

Note: It is not possible to Back Step using the Analog Thumb Pad.

Sega Saturn-3D Control Pad

- ① Analog-Daumentaste
- ② Richtungstaste (Steuerkreuz)
- ③ Starttaste (Start)
- ④ Betriebsarten-Wahlschalter
- ⑤ Tasten A, B und C
- ⑥ Tasten X, Y und Z
- ⑦ Linke Umschalttaste (Umschalttaste L)
- ⑧ Rechte Umschalttaste (Umschalttaste R)

Mit Ausnahme der Analog-Daumentaste sind die Bedienungselemente mit denen des Control Pads identisch.

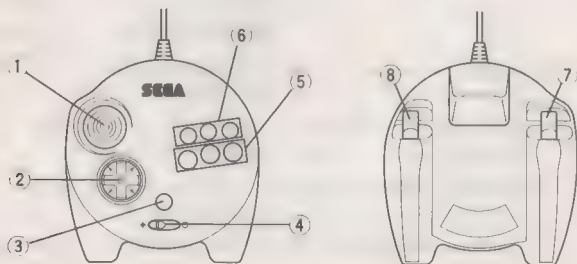
Hinweis: Mit der Analog-Daumentaste kann kein Rückschritt ausgeführt werden.

Manette 3D Sega Saturn

- ① Pad analogique
- ② Bouton directionnel (bouton D)
- ③ Bouton Start (Start)
- ④ Commutateur de mode
- ⑤ Boutons A, B et C
- ⑥ Boutons X, Y et Z
- ⑦ Gâchette gauche (gâchette L)
- ⑧ Gâchette droite (gâchette R)

À l'exception du Pad analogique, les commandes sont les mêmes que celles de la manette Sega Saturn.

Remarque : Il n'est pas possible de reculer en utilisant le Pad analogique.



Mando de control 3D Sega Saturn

- ① Mando analógico para el pulgar
- ② Botón de dirección (Botón D)
- ③ Botón de inicio (Start)
- ④ Cambio de modo
- ⑤ Botones A, B y C
- ⑥ Botones X, Y y Z
- ⑦ Disparador izquierdo (Disparador L)
- ⑧ Disparador derecho (Disparador R)

Excepto el mando analógico para el pulgar, los demás controles son los mismos que para el mando de control.

Nota: Utilizando el mando analógico para el pulgar no se puede retroceder.

Control Pad 3D Sega Saturn

- ① Pulsante a pollice analogico
- ② Pulsante di direzione (Pulsante-D)
- ③ Pulsante di inizio (Start)
- ④ Interruttore di modalità
- ⑤ Pulsanti A, B e C
- ⑥ Pulsanti X, Y e Z
- ⑦ Levetta di comando sinistra (Levetta di comando L)
- ⑧ Levetta di comando destra (Levetta di comando R)

Ad eccezione del pulsante a pollice analogico, i comandi sono gli stessi del Control Pad.

Nota: Non è possibile fare il passo all'indietro usando il pulsante a pollice analogico.

Driedimensioneel bedieningsblok voor de Sega Saturn

- ① Analoge duimtoets
- ② Richtingstoets (R-toets)
- ③ Starttoets (Start)
- ④ Modusschakelaar
- ⑤ Toets A, B en C
- ⑥ Toets X, Y en Z
- ⑦ Linker trekker (Trekker L)
- ⑧ Rechter trekker (Trekker R)

Met uitzondering van de analoge duimtoets zijn de toetsfuncties bij het driedimensionale bedieningsblok dezelfde als bij het normale bedieningsblok.

Opmerking: Met de analoge duimtoets is het niet mogelijk om een stap terug te doen.

Screen Information

① Block Air Gauge/Regulator Air Gauge

Changes to blue to indicate Regulator Air Supply

② HP (Hit Point) Gauge

Indicates character's remaining strength. When this reaches zero, your character has only a few moments left as his strength (indicated on the HP gauge) is drained. After the GAME OVER screen, the Title screen appears.

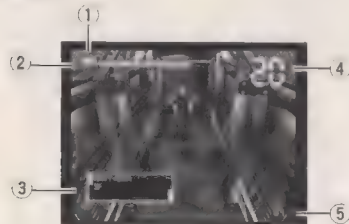
③ Current Area/Floor/Room

④ Current Area's Air Supply

Shows the amount of air remaining in the current location. As the air level drops, the level decreases. When the level drops to below 20%, the readout turns red. When the level drops to zero, the air gauge begins to decrease.

⑤ Bullet Gauge

This figure shows the number of rounds of ammo remaining for the currently selected weapon.



Bildschirmanzeigen

① Block-Luftanzeige/Atemgerät-Luftanzeige

Wechselt nach Blau, um Atemgerät-Luftvorrat anzuzeigen.

② HP (Trefferpunkte)-Anzeige

Zeigt die Kraftreserven der Spielfigur an. Wenn diese Anzeige Null erreicht, verbleiben Deiner Spielfigur nur wenige Augenblicke, da ihre Kraftreserven (auf der HP-Anzeige angezeigt) schwinden. Nach dem Spiel-Ende-Bildschirm (GAME OVER) erscheint der Titelschirm.

③ Gegenwärtiger Bereich/Etage/Raum

④ Luftvorrat des gegenwärtigen Bereichs

Zeigt den verbleibenden Luftvorrat für den gegenwärtigen Bereich an. Mit abnehmendem Luftvorrat verringert sich der Pegel. Wenn der Pegel unter 20% abfällt, wird die Anzeige rot. Wenn der Pegel auf Null abfällt, nimmt die Luftanzeige ab.

⑤ Munitionsanzeige

Diese Anzeige gibt Aufschluß über den verbleibenden Munitionsvorrat für die gegenwärtig gewählte Waffe.

Informations à l'écran

① Indicateur d'air du bloc/Indicateur d'air du régulateur

Devient bleu lorsque le régulateur est alimenté en air.

② Indicateur HP (points d'énergie)

Indique l'énergie restante du personnage. Lorsque cet indicateur atteint zéro, l'énergie de votre personnage (indiquée sur l'indicateur HP) est épuisée et il ne vous reste alors que quelques instants à jouer. L'écran GAME OVER (jeu terminé) apparaît, suivi de l'écran titre.

③ Zone/étage/salle actuel

④ Alimentation en air

Indique la quantité d'air restante dans la zone où vous vous trouvez. Quand l'air diminue, le niveau descend. Lorsque le niveau d'air passe au-dessous de la barre des 20 %, l'indication devient rouge. Lorsqu'il tombe à zéro, l'indication d'air commence à diminuer.

⑤ Indicateur de balles

Ce chiffre indique le nombre de coups que vous pouvez encore tirer avec l'arme actuellement sélectionnée.

Información en la pantalla

- ① **Indicador de bloqueo de aire/Indicador del regulador de aire**
Cambia a azul para indicar el suministro de aire al regulador
- ② **Indicador HP (Golpes de impacto)**
Indica la fuerza restante del personaje. Cuando este indicador llega a cero, a tu personaje sólo le quedan unos momentos de vida porque su fuerza (indicada en el indicador HP) se ha agotado. Después de la pantalla GAME OVER (Fin de juego), aparecerá la pantalla del título.
- ③ **Zona/planta/habitación actual**
- ④ **Suministro de aire en la zona actual**
Muestra la cantidad de aire que queda en el lugar donde te encuentras. A medida que baje el nivel de aire, disminuye el nivel. Cuando el nivel caiga por debajo del 20%, la lectura se volverá roja. Cuando el nivel descienda a cero, el indicador de aire comenzará a bajar.
- ⑤ **Indicador de balas**
Esta figura muestra el número de disparos de munición restantes para el arma seleccionada actualmente.

Informazioni sulla schermata

- ① **Indicatore dell'aria di blocco/indicatore dell'aria del regolatore**
Diventa blu per indicare l'alimentazione dell'aria del regolatore
- ② **Indicatore di HP (punti dei colpi)**
Indica la forza rimanente del personaggio. Quando si azzerà, al tuo personaggio restano soltanto alcuni attimi poiché la sua forza (mostrata sull'indicatore di HP) è venuta meno. Dopo la schermata GAME OVER (fine del gioco), appare la schermata del titolo.
- ③ **Zona/Piano/Stanza attuale**
- ④ **Alimentazione dell'aria della zona attuale**
Mostra la quantità di aria rimanente nella posizione attuale. Quando il livello dell'aria si abbassa, il livello diminuisce. Quando il livello scende al di sotto del 20%, l'indicazione diventa rossa. Quando il livello scende a zero, l'indicatore dell'aria inizia a diminuire.
- ⑤ **Indicatore dei proiettili**
Questa cifra mostra il numero di colpi di munizioni che rimangono per l'arma attualmente selezionata.

Gegevens op het scherm

- ① **Meter voor luchttoevoer naar blok / Meter voor luchttoevoer naar reguleteur**
Deze meter wordt blauw om aan te geven dat de luchttoevoer naar de reguleteur is geactiveerd.
- ② **HP (Raakpunt)-meter**
Deze meter geeft aan, hoeveel kracht jouw spelfiguur nog overheeft. Wanneer deze meter op nul komt te staan, heeft jouw spelfiguur geen kracht meer over (zoals op de HP-meter wordt aangegeven). Na het scherm GAME OVER (SPEL VOORBIJ) verschijnt weer het titelscherm.
- ③ **Huidig gebied / Verdieping / Ruimte**
- ④ **Toevoerlucht in het huidige gebied**
Dit is de hoeveelheid lucht die er in het huidige gebied nog over is. Naarmate de hoeveelheid lucht afneemt, daalt de meter. Wanneer de hoeveelheid lucht tot onder de 20 % is gedaald, wordt de indicatie rood. Naarmate de hoeveelheid lucht tot nul daalt, begint de luchtmeter steeds verder omlaag te gaan.
- ⑤ **Kogelmeter**
Dit is het resterende aantal kogels in het wapen dat je op dat moment hebt gekozen.

Air Colour Codes

- Poison Gas: YELLOW
- Flooded Area: BLUE
- Low Air Level: RED

Game Over

Throughout the game, your character will be the target of a vicious onslaught. Injuries gradually reduce your HP level until it reaches zero. Zero spells the end of your mission. Thanks for trying to save the world. Better luck next time.

Your character sustains damage in the following ways:

1. Direct enemy attack (HP Gauge level reduces)
2. Breathing poison gas (Air Gauge level reduces)
3. Area Air Level reaches zero (Air Gauge level reduces)



Luftfarbcodes

- Giftgas: GELB
- Überfluteter Bereich: BLAU
- Niedriger Luftvorrat: ROT

Spiel-Ende

Während des ganzen Spiels ist Deine Spielfigur brutalen Angriffen ausgesetzt. Verletzungen reduzieren Deinen HP-Vorrat allmählich, bis er Null erreicht. Null bedeutet das Ende Deines Einsatzes. Vielen Dank für den Versuch, die Welt zu retten. Vielleicht hast Du nächstes Mal mehr Glück.

Deine Spielfigur erleidet Schaden auf folgende Weisen:

1. Direkter feindlicher Angriff (HP-Anzeige nimmt ab)
2. Einatmen von Giftgas (Luftanzeige nimmt ab)
3. Bereichs-Luftvorrat erreicht Null (Luftanzeige nimmt ab)

Codes de couleur de l'air

- Gaz toxique : JAUNE
- Zone inondée : BLEU
- Niveau d'air insuffisant : ROUGE

Fin du jeu

Tout au long du jeu, votre personnage est la cible de violentes attaques. Les blessures qu'il subit affectent progressivement son niveau HP (points d'énergie). Lorsque l'indicateur atteint zéro, c'est la fin de votre mission ! Merci d'avoir essayé de sauver le monde. Vous ferez mieux la prochaine fois !

Votre personnage subit des dommages :

1. quand il est attaqué par un ennemi (le niveau de l'indicateur HP diminue)
2. quand il respire des gaz toxiques (le niveau de l'indicateur d'air diminue)
3. quand le niveau d'air de la zone où il se trouve atteint zéro (le niveau de l'indicateur d'air diminue)

Códigos de color para el aire

- Gas venenoso: AMARILLO
- Zona inundada: AZUL
- Bajo nivel de aire: ROJO

Final de juego (Game Over)

A lo largo del juego, tu personaje será el blanco de feroces ataques. Las heridas terminarán por reducir tu nivel HP hasta llegar a cero. El cero anuncia el final de tu misión. Gracias por intentar salvar el mundo. Que tengas más suerte la próxima vez.

Tu personaje sufre daños de las siguientes formas:

1. Ataque directo del enemigo
(Reduce el nivel del indicador HP)
2. Respirando gas venenoso
(Reduce el nivel del indicador de aire)
3. Si el nivel de aire de la zona desciende a cero
(Reduce el nivel del indicador de aire)

Codici di colore dell'aria

- Gas velenoso: GIALLO
- Zona sommersa: BLU
- Basso livello dell'aria: ROSSO

Fine del gioco

Per tutto il gioco, il tuo personaggio sarà l'obiettivo di un assalto violento. Le ferite riducono gradualmente il tuo livello di HP finché si azzerà. Zero significa la fine della tua missione. Grazie per aver tentato di salvare il mondo. Che tu abbia miglior fortuna la prossima volta!

Il tuo personaggio subisce danni nei seguenti modi:

1. L'attacco diretto del nemico
(Il livello dell'indicatore di HP si riduce)
2. La respirazione di gas velenoso
(Il livello dell'indicatore dell'aria si riduce)
3. Il livello dell'aria della zona si azzerà
(Il livello dell'indicatore dell'aria si riduce)

Kleurcodes voor lucht

- Gifgas: GEEL
- Overstroomd gebied: BLAUW
- Laag luchtpeil: ROOD

Spel voorbij

Tijdens het spelen is jouw spelfiguur voortdurend het doelwit van gemene aanvallen. Door verwondingen daalt jouw HP-peil totdat de meter uiteindelijk nul aangeeft. Dat is dan het einde van jouw missie. Bedankt voor jouw pogingen om de wereld te redden. Volgende keer beter!

Jouw spelfiguur kan op de volgende manieren schade oplopen:

1. Door een rechtstreekse aanval van de vijand
(peil van HP-meter daalt)
2. Door het inademen van gifgas
(peil van luchtmeter daalt)
3. Doordat de lucht in het gebied tot nul is gedaald
(peil van luchtmeter daalt)

Starting Your Mission

The first time you play Deep Fear, start the game from disc one. When you are required to change discs, simply follow the on-screen instructions. If you save a game from disc two, that data can be used to play from disc two directly.

Once the game has loaded, the Title screen appears. Press Start to bring up the following initial game options:

Beginn Deines Einsatzes

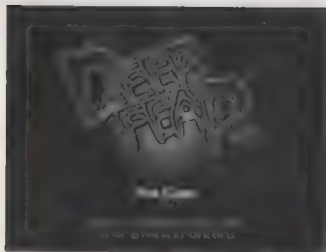
Wenn Du Deep Fear zum ersten Mal spielst, starte das Spiel von Disc 1. Wenn Du aufgefordert wirst, die Disc zu wechseln, folge einfach den Bildschirmangaben. Wenn Du ein Spiel von Disc 2 speicherst, können diese Daten verwendet werden, um direkt von Disc 2 zu spielen.

Sobald das Spiel geladen worden ist, erscheint der Titelschirm. Drücke Start, um die folgenden Spieloptionen auszuwählen:

Pour commencer votre mission

La première fois que vous jouez à Deep Fear, commencez par le disque 1. Quand il vous est demandé de changer de disque, suivez simplement les instructions à l'écran. Si vous sauvegardez un jeu alors que vous jouez au disque 2, vous pourrez passer directement au disque 2 en chargeant les données ainsi sauvegardées.

Lors du chargement du jeu, l'écran-titre apparaît. Appuyez sur Start pour afficher les options initiales du jeu :



Comienzo de tu misión

La primera vez que juegues Deep Fear, comienza el juego empezando por el disco uno. Cuando tengas que cambiar el disco, simplemente sigue las instrucciones en pantalla. Si grabas un juego del disco dos, podrás usar los datos para jugar directamente desde el disco dos.

Una vez cargado el juego, aparecerá la pantalla del título. Presiona Start para presentar las siguientes opciones iniciales del juego:

Per iniziare la tua missione

La prima volta che giochi con Deep Fear, inizia il gioco dal disco uno. Quando ti viene richiesto di cambiare i dischi, segui semplicemente le istruzioni sulla schermata. Se salvi un gioco dal disco due, i dati possono essere usati per giocare direttamente dal disco due.

Quando il gioco è stato caricato, appare la schermata del titolo. Premi Start per richiamare le seguenti opzioni iniziali di gioco:

Beginnen met jouw missie

Wanneer je Deep Fear voor de eerste keer speelt, start je het spel vanaf disc 1. Wanneer je van disc moet veranderen, volg je gewoon de aanwijzingen op het scherm. Als je een spel vanaf disc 2 bewaart, kun je met die gegevens rechtstreeks vanaf disc 2 spelen.

Nadat het spel is geladen, verschijnt het titelscherm. Druk op Start om het scherm met de volgende opties te laten verschijnen die je kunt instellen voordat je met het spel begint:

New Game

Start your mission from the very beginning. An opening movie sets the scene. (Press Start to skip the movie.)

Load

Select this option to continue a game using saved data. Select the data you wish to load, and then confirm your selection by pressing Button A or C.

Option

Here, you can adjust game settings, such as on screen gauges and sound output. Press Button B to finish.

Press Start during the game to bring up the Pause menu. Press the D-Pad up or down to highlight a mode, and Button A or C to select it. **Press Button B to exit a mode and return to the Pause menu.**

New Game (Neues Spiel)

Damit startest Du Deinen Einsatz von Anfang an. Ein Eröffnungsfilm setzt Dich ins Bild. (Drücke Start, um den Film zu überspringen.)

Load (Laden)

Wähle diese Option, um ein Spiel mit gespeicherten Daten fortzusetzen. Wähle die zu ladenden Daten aus, und bestätige dann Deine Wahl durch Drücken von Taste A oder C.

Option (Optionen)

Hier kannst Du Spielmerkmale, wie z.B. Bildschirmanzeigen und Tonwiedergabe, einstellen. Drücke Taste B zum Beenden. Drücke Start während des Spiels, um das Pausenmenü (Pause) aufzurufen. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um den gewünschten Modus hervorzuheben, und Taste A oder C zur Eingabe Deiner Wahl. **Drücke Taste B, um einen Modus zu verlassen und zum Pausenmenü (Pause) zurückzukehren.**

New Game (nouveau jeu)

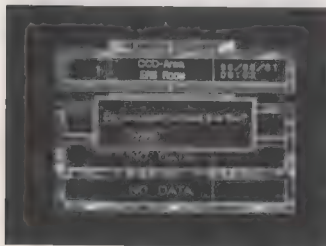
Vous commencez votre mission depuis le tout début. Une séquence filmée de présentation vous met dans l'ambiance. (Vous pouvez la sauter en appuyant sur Start.)

Load (charger)

Choisissez cette option pour reprendre un jeu sauvegardé. Sélectionnez les données du jeu que vous désirez charger, puis validez votre choix en appuyant sur le bouton A ou C.

Option

Choisissez ce mode pour modifier certains aspects du jeu (indicateurs à l'écran et son, par exemple). Appuyez sur le bouton B pour terminer. Si vous appuyez sur Start pendant le jeu, le menu Pause apparaît. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour sélectionner un mode, puis sur le bouton A ou C pour valider votre choix. **Pour quitter un mode et revenir au menu Pause, appuyez sur le bouton B.**



New Game (Nuevo juego)

Comienza tu misión desde el mismísimo principio. Una película introductoria sentará el escenario. (Presiona Start para omitir la película.)

Load (Carga)

Selecciona esta opción para continuar un juego utilizando los datos de un juego grabado. Selecciona los datos que quieras cargar, y después confirma la selección presionando el botón A o C.

Option (Opción)

Aquí, puedes ajustar las configuraciones del juego, tales como los indicadores de la pantalla y el sonido a escuchar. Presiona el botón B para finalizar.

Presiona Start durante el juego para presentar el menú de pausa (Pause).

Presiona el botón D arriba o abajo para resaltar un modo, y el botón A o C para seleccionarlo.

Presiona el botón B para salir de un modo y volver al menú de pausa.

New Game (gioco nuovo)

Comincia la tua missione proprio dall'inizio. Un filmato di apertura imposta la scena. (Premi Start per saltare il filmato.)

Load (caricamento)

Seleziona questa opzione per continuare un gioco usando i dati salvati. Seleziona i dati che desideri caricare e poi conferma la tua selezione premendo il pulsante A o C.

Option (opzione)

Qui puoi regolare le impostazioni di gioco, come gli indicatori sulla schermata e l'emissione del suono.

Premi il pulsante B per terminare.

Premi Start durante il gioco per richiamare il menu di pausa. Premi il pulsante-D su o giù per evidenziare una modalità e il pulsante A o C per selezionarla.

Premi il pulsante B per uscire da una modalità e ritornare al menu di pausa.

New Game (Nieuw spel)

Kies deze optie om jouw missie helemaal vanaf het beginpunt te starten. Een inleidend filmpje brengt je alvast in de stemming. (Als je het filmpje wilt overslaan, druk je op Start.)

Load (Laden)

Kies deze optie om verder te gaan met een eerder bewaard spel. Kies de spelgegevens die je wilt laden en bevestig daarna jouw keuze door indrukken van toets A of C.

Option (Optie)

Hier kun je veranderingen aanbrengen in de instellingen van het spel, zoals de meters op het scherm en de geluidspresentatie. Als je hiermee klaar bent, druk je op toets B.

Om het pauzemenü te laten verschijnen, druk je tijdens het spelen op Start. Om een spelmodus te kiezen, druk je de R-toets omhoog of omlaag. Om jouw keuze te bevestigen, druk je op toets A of C.

Om de spelmodus te verlaten en naar het pauzemenü terug te keren, druk je op toets B.

PAUSE MENU

Press Start during gameplay to bring up the Pause menu. Press the D-Pad up or down to select an item, and Button A or C to select.

Item (see page 36–38)

Inspect, select, set or use items in your possession

Weapon (see page 40)

Check or change the currently selected weapon

Map (see page 42)

Inspect the facility floor map or check your current location.

File (see page 44)

Inspect documents in your possession (e.g. reports, letters)

Option (see page 46–48)

Set visual/audio game preferences

PAUSEMENÜ

Drücke Start während des Spiels, um das Pausenmenü (Pause) aufzurufen. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um einen Menüpunkt auszuwählen, und Taste A oder C zur Eingabe Deiner Wahl.

ITEM (Gegenstand) (siehe Seiten 36–38)

Damit kannst Du in Deinem Besitz befindliche Gegenstände überprüfen, auswählen, aktivieren oder benutzen.

WEAPON (Waffe) (siehe Seite 40)

Damit kannst Du die gegenwärtig ausgewählte Waffe überprüfen oder wechseln.

MAP (Lageplan) (siehe Seite 42)

Damit kannst Du den Grundriß der Anlage studieren oder Deinen gegenwärtigen Standort überprüfen.

FILE (Akte) (siehe Seite 44)

Damit kannst Du in Deinem Besitz befindliche Dokumente (z.B. Berichte, Briefe) überprüfen.

OPTION (Option) (siehe Seiten 46–48)

Damit kannst Du die Video/Audio-Einstellungen des Spiels ändern.

Le menu PAUSE

Appuyez sur Start pendant le jeu pour faire apparaître le menu Pause. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour sélectionner une option, puis sur le bouton A ou C pour valider votre choix.

ITEM (objet) (voir pages 36 à 38)

Pour examiner, sélectionner, activer ou utiliser un objet en votre possession

WEAPON (arme) (voir page 40)

Pour examiner votre arme actuelle ou en choisir une autre

MAP (carte) (voir page 42)

Pour examiner le plan d'étage des installations ou vérifier votre position actuelle

FILE (dossier) (voir page 44)

Pour examiner les documents en votre possession (rapports, lettres, par exemple)

OPTION (voir pages 46 à 48)

Pour changer certains aspects visuels/sonores du jeu



MENÚ DE PAUSA

Presiona Start durante el juego para presentar el menú de pausa. Presiona el botón D arriba o abajo para seleccionar un objeto, y el botón A o C para seleccionarlo.

ITEM (Objeto) (consulta las páginas 37–39)

Inspecciona, selecciona, prepara o usa objetos en tu posesión

WEAPON (Arma) (consulta la página 41)

Comprueba o cambia el arma seleccionada actualmente

MAP (Plano) (consulta la página 43)

Inspecciona el plano de planta de la instalación naval o comprueba tu ubicación actual

FILE (Archivo) (consulta la página 45)

Inspecciona documentos en tu posesión (p.ej.: informes, cartas)

OPTION (Opción) (consulta las páginas 47–49)

Ajusta preferencias visuales/de sonido del juego

MENU DI PAUSA

Premi Start durante il gioco per richiamare il menu di pausa. Premi il pulsante-D su o giù per selezionare un oggetto e il pulsante A o C per selezionarlo.

ITEM (oggetto) (vedi alle pagine 37–39)

Esamina, seleziona, imposta o usa gli oggetti che possiedi

WEAPON (arma) (vedi a pagina 41)

Controlla o cambia l'arma attualmente selezionata

MAP (mappa) (vedi a pagina 43)

Esamina la mappa dei piani delle attrezzature o controlla la tua posizione attuale

FILE (file) (vedi a pagina 45)

Esamina i documenti che possiedi (p.es. rapporti, lettere)

OPTION (opzione) (vedi alle pagine 47–49)

Imposta le preferenze visive e sonore del gioco.

PAUZEMENU

Om het pauzemenue te laten verschijnen, druk je tijdens het spelen op Start. Om een voorwerp te kiezen, druk je de R-toets omhoog of omlaag. Om jouw keuze te bevestigen, druk je op toets A of C.

ITEM (Voorwerp) (zie blz. 37–39)

Om de voorwerpen die je in bezit hebt te bekijken, te kiezen, in te stellen of te gebruiken

WEAPON (Wapen) (zie blz. 41)

Om het wapen dat je op dat moment hebt gekozen te bekijken of te verwisselen

MAP (Plattegrond) (zie blz. 43)

Om de verdiepingsplattegrond van de faciliteit te bekijken en te controleren waar je op dat moment bevindt

FILE (Dossier) (zie blz. 45)

Om de documenten die je in bezit hebt te bekijken (zoals rapporten, brieven e.d.)

OPTION (Optie) (zie blz. 47–49)

Om de beeld- en geluidsweergave van het spel naar wens in te stellen

ITEM

This mode allows you to inspect, use or set an item in your possession. From the Pause menu, select [ITEM] to bring up the ITEM screen. Press the D-Pad to move the cursor, and press Button A or C to select. Select [EXIT] or press Button B to return to the Pause menu.

① SELECT

Select this to use or set an item

② EXIT

Exit the ITEM screen and return to the Pause menu

③ Item List

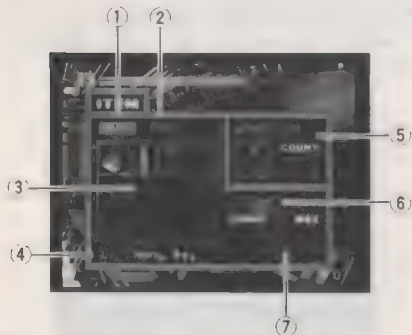
④ Name of the currently selected item

⑤ NOW SET ITEM

Quantity and name of currently set item

⑥ SET/KEY lights up to indicate a SET item

⑦ Quantity of items



ITEM (Gegenstand)

Dieser Modus ermöglicht es Dir, einen in Deinem Besitz befindlichen Gegenstand zu untersuchen, zu benutzen oder zu aktivieren. Wähle [ITEM] im Pausenmenü (Pause), um den Gegenstandsbildschirm (ITEM) aufzurufen. Bewege den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes, und drücke Taste A oder C zur Eingabe Deiner Wahl. Wähle [EXIT] oder drücke Taste B, um zum Pausenmenü (Pause) zurückzukehren.

① SELECT (Auswählen)

Wähle diesen Punkt, um einen Gegenstand zu benutzen oder zu aktivieren.

② EXIT (Ausgang)

Damit kannst Du den Gegenstandsbildschirm (ITEM) verlassen und zum Pausenmenü zurückkehren.

③ Gegenstandsliste

④ Name des gegenwärtig ausgewählten Gegenstands

⑤ NOW SET ITEM (Gegenstand aktivieren)

Menge und Name des gegenwärtig aktivierten Gegenstands

⑥ SET/KEY (Aktivieren/Schlüssel) leuchtet auf, um einen aktivierten Gegenstand anzuzeigen.

⑦ Menge der Gegenstände

ITEM (objet)

Ce mode vous permet d'examiner, utiliser ou activer un objet en votre possession. Sur le menu Pause, sélectionnez [ITEM] pour faire apparaître l'écran ITEM. Déplacez le curseur avec le bouton D, puis validez avec le bouton A ou C. Pour revenir au menu Pause, sélectionnez [EXIT] ou appuyez sur le bouton B.

① SELECT (sélectionner)

Choisissez cette option pour utiliser ou activer un objet.

② EXIT (quitter)

Cette option vous permet de quitter l'écran ITEM et de revenir au menu Pause.

③ Liste des objets

④ Nom de l'objet actuellement sélectionné

⑤ NOW SET ITEM (objet actuellement activé)

Nom et quantité de l'objet actuellement activé

⑥ SET/KEY (validation/touche) s'allume pour indiquer un objet activé (avec SET).

⑦ Nombre d'objets

ITEM (Objeto)

Este modo te permite inspeccionar, usar o preparar un objeto en tu posesión. En el menú de pausa, selecciona [ITEM] para presentar la pantalla de objetos (ITEM). Presiona el botón D para mover el cursor, y presiona el botón A o C para seleccionar. Selecciona [EXIT] (Salir) o presiona el botón B para volver al menú de pausa.

① **SELECT (Seleccionar)**

Selecciona esto para usar o preparar un objeto

② **EXIT (Salir)**

Para salir de la pantalla de objetos (ITEM) y volver al menú de pausa

③ **Lista de objetos**

4 **Nombre del objeto seleccionado actualmente**

5 **NOW SET ITEM (Objetos preparados ahora)**

Cantidad y nombre de los objetos preparados actualmente

6 **SET/KEY (Preparado/clave) se enciende para indicar un objeto preparado**

⑦ **Cantidad de objetos**

ITEM (oggetto)

Questa modalità ti consente di esaminare, usare o impostare un oggetto che possiedi. Dal menu di pausa, seleziona [ITEM] (oggetto) per richiamare la schermata ITEM. Premi il pulsante-D per spostare il cursore e premi il pulsante A o C per selezionare. Seleziona [EXIT] (uscita) o premi il pulsante B per ritornare al menu di pausa.

① **SELECT (selezione)**

Selezionalo per usare o impostare un oggetto

② **EXIT (uscita)**

Fa uscire dalla schermata ITEM e ritornare al menu di pausa

③ **Elenco degli oggetti**

4 **Nome dell'oggetto attualmente selezionato**

5 **NOW SET ITEM (oggetto impostato ora)** Quantità e nome dell'oggetto attualmente impostato

6 **SET/KEY (impostazione/tasto) si illumina per indicare un oggetto SET (impostato)**

⑦ **Quantità degli oggetti**

ITEM (Voorwerp)

Deze modus kun je gebruiken voor het bekijken, gebruiken of instellen van een voorwerp dat je in je bezit hebt. In het pauzemenù kies je [ITEM] om het scherm ITEM (Voorwerp) te laten verschijnen. Druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen, en druk op toets A of C om jouw keuze te bevestigen. Om terug te keren naar het pauzemenù, kies je [EXIT] of druk je op toets B.

① **SELECT (Kiezen)**

Kies deze optie om een voorwerp te gebruiken of in te stellen.

② **EXIT (Uit)**

Kies deze optie om het scherm ITEM (Voorwerp) te verlaten en terug te keren naar het pauzemenù.

③ **Lijst van voorwerpen**

4 **Naam van het voorwerp dat je op dat moment hebt gekozen**

5 **NOW SET ITEM (Nu ingesteld voorwerp)** Het aantal en de naam van het voorwerp dat je op dat moment hebt ingesteld

6 **SET/KEY (Ingesteld/Sleutel) gaat branden om aan te geven dat het voorwerp is ingesteld.**

⑦ **Aantal voorwerpen**

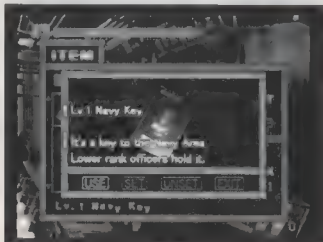
Using an Item

Choose [SELECT] from the ITEM screen and then press the D-Pad to highlight one of the items in the Inventory Window. Press Button A or C while an item is highlighted to bring up the item's information and Command Icon window. Press the D-Pad to select a command, and confirm with Button A or C. Select [EXIT] to return to the ITEM screen.

Command Icons

- **USE**
Use item
- **SET**
Set item ready for use. Once an item is set, it appears in the NOW SET ITEM window in the ITEM screen. Once you quit the ITEM screen, you can use the item by pressing Button Z.
- **UNSET**
De-activate the currently set item
- **EXIT**
Return to the ITEM screen

Note: Not all items can be set.



Benutzen eines Gegenstands

Wähle [SELECT] auf dem Gegenstandsbildschirm (ITEM), und hebe dann mit Hilfe des Steuerkreuzes einen der Gegenstände im Inventarfenster hervor. Drücke Taste A oder C, während ein Gegenstand hervorgehoben ist, um das Informations- und Befehlssymbolfenster des Gegenstands aufzurufen. Wähle einen Befehl mit Hilfe des Steuerkreuzes aus, und drücke Taste A oder C zur Bestätigung. Wähle [EXIT], um zum Gegenstandsbildschirm (ITEM) zurückzukehren.

Befehlssymbole

- **USE (Benutzen)**
Einen Gegenstand benutzen
- **SET (Aktivieren)**
Einen Gegenstand einsatzbereit machen. Nachdem ein Gegenstand einsatzbereit gemacht wurde, erscheint er im Fenster NOW SET ITEM auf dem Gegenstandsbildschirm (ITEM). Sobald Du den Gegenstandsbildschirm (ITEM) verläßt, kannst Du den Gegenstand durch Drücken von Taste Z benutzen.
- **UNSET (Deaktivieren)**
Den gegenwärtig aktivierten Gegenstand deaktivieren.
- **EXIT (Ausgang)**
Zum Gegenstandsbildschirm (ITEM) zurückkehren.

Hinweis: Nicht alle Gegenstände lassen sich aktivieren.

Utilisation d'un objet

Choisissez l'option [SELECT] sur l'écran ITEM, puis sélectionnez un objet dans la fenêtre d'inventaire à l'aide du bouton D. Appuyez alors sur le bouton A ou C pour faire apparaître la fenêtre d'informations sur l'objet et des icônes de commande. Sélectionnez une commande à l'aide du bouton D et validez avec le bouton A ou C. Sélectionnez [EXIT] pour revenir à l'écran ITEM.

Icônes de commande

- **USE (utiliser)**
Pour utiliser un objet
- **SET (activer)**
Permet de préparer un objet à l'utilisation. Lorsqu'un objet a été activé, il apparaît dans la fenêtre NOW SET ITEM à l'écran ITEM. Après avoir quitté l'écran ITEM, vous pouvez utiliser l'objet en appuyant sur le bouton Z.
- **UNSET (désactiver)**
Pour désactiver l'objet actuellement activé
- **EXIT (quitter)**
Pour revenir à l'écran ITEM

Remarque : Il n'est pas possible d'activer tous les objets.

Cómo usar un objeto

Elije [SELECT] en la pantalla de objetos (ITEM) y después presiona el botón D para resaltar uno de los objetos en la ventana de inventario (Inventory). Presiona el botón A o C mientras el objeto está resaltado para presentar la ventana de información sobre el objeto e iconos de comandos. Presiona el botón D para seleccionar un comando, y confírmalo con el botón A o C. Selecciona [EXIT] para volver a la pantalla de objetos (ITEM).

Iconos de comandos

- **USE (Usar)**
Utilizar el objeto
- **SET (Preparado)**
Prepara el objeto dejándolo listo para usar. Una vez preparado, el objeto aparece en la ventana NOW SET ITEM de la pantalla de objetos (ITEM). Una vez que sales de la pantalla de objetos, puedes usar el objeto presionando el botón Z.
- **UNSET (Deshacer)**
Deshabilita el objeto preparado en ese momento.
- **EXIT (Salir)**
Te vuelve a llevar a la pantalla de objetos.

Nota: No todos los objetos se pueden preparar.

Per usare un oggetto

Scegli [SELECT] (selezione) dalla schermata ITEM e poi premi il pulsante-D per evidenziare uno degli oggetti nella finestra dell'inventario. Premi il pulsante A o C mentre un oggetto è evidenziato per richiamare le informazioni dell'oggetto e la finestra delle icone dei comandi. Premi il pulsante-D per selezionare un comando e conferma con il pulsante A o C. Seleziona [EXIT] (uscita) per ritornare alla schermata ITEM.

Icone dei comandi

- **USE (uso)**
Usa l'oggetto
- **SET (impostato)**
Imposta l'oggetto pronto per l'uso. Quando un oggetto è stato impostato, esso appare nella finestra NOW SET ITEM nella schermata ITEM. Dopo aver abbandonato la schermata ITEM, puoi usare l'oggetto premendo il pulsante Z.
- **UNSET (non impostato)**
Disattiva l'oggetto attualmente selezionato
- **EXIT (uscita)**
Fa ritornare alla schermata ITEM

Nota: Non tutti gli oggetti possono essere impostati.

Een voorwerp gebruiken

Op het scherm ITEM (Voorwerp) kies je [SELECT] en daarna druk je op de R-toets om één van de voorwerpen in het voorraadvenster te kiezen. Terwijl het voorwerp is gemarkeerd, druk je op toets A of C om de gegevens van het voorwerp en het venster met de commandosymbolen te laten verschijnen. Kies het gewenste commando door indrukken van de R-toets en bevestig jouw keuze met toets A of C. Om terug te keren naar het scherm ITEM (Voorwerp), kies je [EXIT].

Commandosymbolen

- **USE (Gebruiken)**
Om een voorwerp te gebruiken
- **SET (Instellen)**
Om een voorwerp in te stellen zodat het gereed is voor gebruik. Nadat het voorwerp is ingesteld, verschijnt dit op het scherm ITEM (Voorwerp) in het venster NOW SET ITEM (Nu ingesteld voorwerp). Nadat je het scherm ITEM (Voorwerp) hebt verlaten, kun je het voorwerp gebruiken door indrukken van toets Z.
- **UNSET (Instelling annuleren)**
Om het ingestelde voorwerp te annuleren
- **EXIT (Uit)**
Om terug te keren naar het scherm ITEM (Voorwerp)

Opmerking: Niet alle voorwerpen kunnen worden ingesteld.

WEAPON

Inspect your current weapon or select another weapon from your inventory.

From the Pause menu, select [WEAPON] to bring up the WEAPON screen. Press the D-Pad to move the cursor, and press Button A or C to select. Select [EXIT] or press Button B to return to the Pause menu.

① STANDARD

Standard weapons are carried at all times

② EXIT

Exit the WEAPON screen and return to the Pause menu

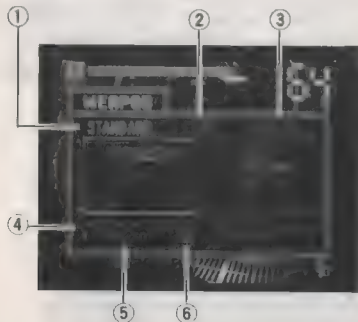
③ SPECIAL

Only one of these larger, more powerful weapons can be carried at any one time

④ Weapon name

⑤ Rounds of ammo remaining

⑥ "SET" is highlighted next to the currently selected weapon



WEAPON (Waffe)

Damit kannst Du Deine gegenwärtige Waffe überprüfen, oder eine andere Waffe aus Deinem Inventar auswählen.

Wähle [WEAPON] im Pausenmenü (Pause), um den Waffenbildschirm (WEAPON) aufzurufen. Bewege den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes, und drücke Taste A oder C zur Eingabe Deiner Wahl. Wähle [EXIT] oder drücke Taste B, um zum Pausenmenü (Pause) zurückzukehren.

① STANDARD (Normalwaffe)

Normalwaffen werden ständig mitgeführt.

② EXIT (Ausgang)

Damit kannst Du den Waffenbildschirm (WEAPON) verlassen und zum Pausenmenü zurückkehren.

③ SPECIAL (Spezialwaffe)

Nur jeweils eine dieser größeren und leistungsstärkeren Waffen kann mitgeführt werden.

④ Waffenname

⑤ Munitionsvorrat

⑥ Die gegenwärtig ausgewählte Waffe wird durch "SET" markiert.

WEAPON (arme)

Cette option vous permet d'examiner votre arme actuelle ou d'en choisir une autre dans votre réserve. Sur le menu Pause, sélectionnez [WEAPON] pour faire apparaître l'écran WEAPON. Déplacez le curseur à l'aide du bouton D, puis validez avec le bouton A ou C. Pour revenir au menu Pause, sélectionnez [EXIT] ou appuyez sur le bouton B.

① STANDARD

Le personnage porte toujours sur lui armes standard.

② EXIT (sortie)

Choisissez cette option pour quitter l'écran WEAPON et revenir au menu Pause.

③ SPECIAL

Vous ne pouvez transporter qu'une seule de ces armes de grande taille et puissantes à la fois.

④ Nom de l'arme

⑤ Coups pouvant encore être tirés

⑥ "SET" est en surbrillance à côté de l'arme actuellement active.

WEAPON (Arma)

Inspecciona el arma que tienes o selecciona otra de tu inventario de armas.

Desde el menú de pausa, selecciona [WEAPON] para presentar la pantalla de armas (WEAPON). Presiona el botón D para mover el cursor, y presiona el botón A o C para seleccionar. Selecciona [EXIT] o presiona el botón B para volver al menú de pausa.

① **STANDARD (Normal)**

En todo momento se llevan armas normales.

② **EXIT (Salir)**

Salas de la pantalla de armas [WEAPON] y vuelves al menú de pausa.

③ **SPECIAL (Especial)**

De estas armas más grandes y potentes solamente se puede llevar una en cualquier momento dado.

④ **Nombre del arma**

⑤ **Tiros de munición que quedan**

⑥ **Junto a la actual arma seleccionada se resalta "SET" (preparada).**

WEAPON (arma)

Esamina la tua arma attuale o seleziona un'altra arma dal tuo inventario.

Dal menu di pausa, seleziona [WEAPON] (arma) per richiamare la schermata WEAPON. Premi il pulsante-D per spostare il cursore e premi il pulsante A o C per selezionare. Seleziona [EXIT] (uscita) o premi il pulsante B per ritornare al menu di pausa.

① **STANDARD (normale)**

Le armi normali vengono sempre portate con sé

② **EXIT (uscita)**

Fa uscire dalla schermata WEAPON e ritornare al menu di pausa

③ **SPECIAL (speciale)**

Soltanto una per volta di queste armi più grandi e più potenti può essere portata con sé

④ **Nome dell'arma**

⑤ **Colpi di munizioni rimasti**

⑥ **"SET" (impostato) è evidenziato accanto all'arma attualmente selezionata**

WEAPON (Wapen)

Kies deze optie om jouw huidige wapen te bekijken of om een ander wapen uit jouw voorraad te kiezen. In het pauzemenue kies je [WEAPON] om het scherm WEAPON (Wapen) te laten verschijnen. Druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen, en druk op toets A of C om jouw keuze te bevestigen. Om terug te keren naar het pauzemenue, kies je [EXIT] of druk je op toets B.

① **STANDARD (Standaard)**

Je draagt altijd standaardwapens bij je.

② **EXIT (Uit)**

Om het scherm WEAPON (Wapen) te verlaten en terug te keren naar het pauzemenue

③ **SPECIAL (Speciaal)**

Van deze grotere, meer krachtige wapens kun je er slechts één tegelijk dragen.

④ **Naam van wapen**

⑤ **Aantal resterende kogels**

⑥ **Naast het gekozen wapen wordt "SET" gemarkeerd.**

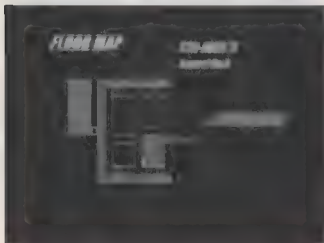
MAP

MAP screen

Here you can inspect the Big Table facility floor plans. Select MAP from the Pause menu to bring up the AREA MAP. Select one of the areas to bring up the FLOOR MAP of that area. Press the D-Pad up or down to select a floor, and left or right to select a room. The FLOOR MAPs are colour coded as follows :

- PINK:** Your current location
- RED:** Air low (below 19%)
- GREEN:** Safe area; sufficient air (over 20%)
- YELLOW:** Section containing poison gas
- BLUE:** Flooded section

Note: A room's colour code doesn't appear until it has been visited.



MAP (Lageplan)

Lageplan-Bildschirm (MAP)

Hier kannst Du den Grundriß der Big Table-Anlage studieren. Wähle MAP im Pausenmenü aus, um den Lageplan (AREA MAP) aufzurufen. Wähle einen der Bereiche aus, um den Grundriß (FLOOR MAP) des betreffenden Bereichs aufzurufen. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Etage auszuwählen, und nach links oder rechts, um einen Raum auszuwählen. Die Grundrisse weisen die folgenden Farbcodes auf:

- ROSA:** Dein gegenwärtiger Standort
- ROT:** Luftmangel (unter 19%)
- GRÜN:** Sicherer Bereich; genügend Luft (über 20%)
- GELB:** Bereich mit Giftgas
- BLAU:** Überfluteter Bereich

Hinweis: Der Farbcode eines Raums erscheint erst, nachdem er betreten worden ist.

MAP (carte)

Écran MAP (carte)

Cet écran vous permet d'examiner les plans d'étage de la station Big Table. Sélectionnez MAP sur le menu Pause pour faire apparaître la carte de la zone (AREA MAP). Sélectionnez l'une des zones pour faire apparaître le plan d'étage (FLOOR MAP) de cette zone. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour sélectionner un étage et sur la gauche ou la droite pour sélectionner une salle. Les codes de couleur des plans d'étage (FLOOR MAP) sont les suivants :

- ROSE:** Votre position actuelle
- ROUGE:** Air insuffisant (moins de 19 %)
- VERT:** Zone sûre ; air suffisant (plus de 20 %)
- JAUNE:** Section contenant des gaz toxiques
- BLEU:** Section inondée

Remarque : Le code de couleur d'une salle n'apparaît pas tant que la salle n'a pas été visitée.

MAP (Plano)

Pantalla de planos (MAP)

Aquí puedes inspeccionar los planos de planta de la instalación naval Big Table. Selecciona MAP en el menú de pausa para presentar el plano de zona (AREA MAP). Selecciona una de las zonas para presentar los planos de planta (FLOOR MAP) de esa zona. Presiona el botón D arriba o abajo para seleccionar un plano, y en la izquierda o derecha para seleccionar una habitación. Los mapas de planta están codificados con colores de la siguiente forma:

- ROSA:** Tu ubicación actual
ROJO: Poco aire [menos del 19%]
VERDE: Zona segura; aire suficiente [más del 20%]

- AMARILLO:** Sección que contiene gas venenoso
AZUL: Sección inundada

Nota: El código de color de una habitación no aparece hasta que ésta es visitada.

MAP (mappa)

Schermata MAP (mappa)

Qui puoi esaminare le piante dei piani dell'attrezzatura Big Table. Seleziona MAP (mappa) dal menu di pausa per richiamare l'AREA MAP (mappa della zona). Seleziona una delle zone per richiamare la FLOOR MAP (mappa del piano) di quella zona. Premi il pulsante-D su o giù per selezionare un piano e a sinistra o a destra per selezionare una stanza. Le mappe dei piani hanno i seguenti codici di colore:

- ROSA:** La tua posizione attuale
ROSSO: Basso livello dell'aria (inferiore al 19%)
VERDE: Zona sicura; aria sufficiente (superiore al 20%)
GIALLO: Sezione che contiene gas velenoso
BLU: Sezione sommersa

Nota: Il codice di colore di una stanza non appare finché non è stata visitata.

MAP (Plattegrond)

Scherm MAP (Plattegrond)

Op dit scherm kun je de plattegronden van de faciliteit Big Table bekijken. In het pauzemenú kies je MAP (Plattegrond) om de AREA MAP (Gebiedsplattegrond) te laten verschijnen. Kies één van de gebieden om daarvan de FLOOR MAP (Verdiepingsplattegrond) te laten verschijnen. Druk de R-toets omhoog of omlaag om een verdieping te kiezen, en naar links of naar rechts om een ruimte te kiezen. Voor elke FLOOR MAP (Verdiepingsplattegrond) gelden de volgende kleurcodes:

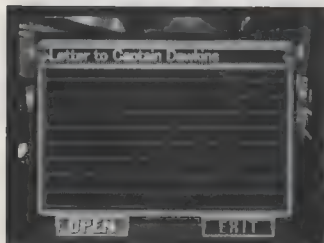
- ROZE:** Jouw huidige positie
ROOD: Laag luchtpeil (minder dan 19 %)
GROEN: Veilig gebied; voldoende lucht (meer dan 20 %)
GEEL: Gebied met gifgas
BLAUW: Overstroomd gebied

Opmerking: De kleurcode van een ruimte wordt pas zichtbaar wanneer er een bezoek aan die ruimte is gebracht.

FILE

FILE screen

This mode allows you to inspect documents that you have picked up during your mission. Press the D-Pad left or right to select the [OPEN] button at the bottom of the screen. Next, press the D-Pad up or down to select a file, and open the file by pressing Button A or C. Press the D-Pad left or right to turn pages and select EXIT at the end of a document or press Button B to return to the FILE screen.



FILE (Akte)

Aktenbildschirm (FILE)

In diesem Modus kannst Du Dokumente überprüfen, die Du während Deines Einsatzes eingesammelt hast. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Schaltfläche [OPEN] am unteren Bildschirmrand auszuwählen. Drücke dann das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Akte auszuwählen, und öffne die Akte durch Drücken der Taste A oder C. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Seiten zu wechseln, und wähle EXIT am Ende eines Dokuments, oder drücke Taste B, um zum Aktenbildschirm (FILE) zurückzukehren.

FILE (dossier)

Écran FILE (dossier)

Ce mode vous permet d'examiner les documents que vous avez recueillis au cours de votre mission. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner le bouton [OPEN] (ouvrir) au bas de l'écran. Appuyez ensuite sur le haut ou le bas du bouton D pour sélectionner un dossier, puis sur le bouton A ou C pour l'ouvrir. Appuyer sur la gauche ou la droite du bouton D pour tourner les pages. À la fin du document, sélectionnez EXIT ou appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran FILE.

FILE (Archivo)

Pantalla de archivos (FILE)

Este modo te permite inspeccionar los documentos que has recogido durante tu misión. Presiona el botón D en la izquierda o derecha para seleccionar el botón [OPEN] (Abrir) en la parte inferior de la pantalla. A continuación, presiona el botón D arriba o abajo para seleccionar un archivo, y abre el archivo presionando el botón A o C. Presiona el botón D en la izquierda o derecha para pasar hojas y selecciona EXIT (Salir) al final del documento o presiona el botón B para volver a la pantalla de archivos (FILE).

FILE (file)

Schermata FILE (file)

Questa modalità ti consente di esaminare i documenti che hai raccolto durante la tua missione. Premi il pulsante-D a sinistra o a destra per selezionare il pulsante [OPEN] (aprire) in fondo alla schermata. In seguito premi il pulsante-D su o giù per selezionare un file e apri il file premendo il pulsante A o C. Premi il pulsante-D a sinistra o a destra per voltare le pagine e seleziona EXIT (uscita) alla fine di un documento o premi il pulsante B per ritornare alla schermata FILE.

FILE (Dossier)

Scherm FILE (Dossier)

In deze modus kun je de documenten bekijken die tijdens jouw missie hebt verzameld. Druk de R-toets naar links of naar rechts om onder op het scherm de toets [OPEN] te kiezen. Druk daarna de R-toets omhoog of omlaag om een dossier te kiezen, en open het dossier door indrukken van toets A of C. Om een bladzijde om te slaan, druk je de R-toets naar links of naar rechts. Als je klaar bent met het dossier, kies je EXIT (Uit) of druk je op toets B om terug te keren naar het scherm FILE (Dossier).

OPTION

This screen allows you to adjust the games visual and audio settings.

HP (Hit Point)

Select ON to keep the HP Gauge visible, OFF to hide it, or AUTO to have it appear only when damage is sustained.

REGULATOR AIR

Select ON to keep the Air Gauge visible, OFF to hide it, or AUTO to have it appear only when air level reaches zero.

BLOCK AIR

Select ON to keep the Block Air Gauge visible, or OFF to hide it.

OPTION (Optionen)

Auf diesem Bildschirm hast Du die Möglichkeit, die Video- und Audioeinstellungen des Spiels zu ändern.

HP (Trefferpunkte)

Wähle ON, um die HP-Anzeige eingeschaltet zu lassen, OFF, um sie auszuschalten, oder AUTO, um sie nur bei Erleiden von Schaden erscheinen zu lassen.

REGULATOR AIR (Atemgerät-Luftanzeige)

Wähle ON, um die Luftanzeige eingeschaltet zu lassen, OFF, um sie auszuschalten, oder AUTO, um sie nur beim Erreichen des Luftvorrates von Null erscheinen zu lassen.

BLOCK AIR (Block-Luftanzeige)

Wähle ON, um die Luftanzeige eingeschaltet zu lassen, oder OFF, um sie auszuschalten.

OPTION

Cet écran vous permet de régler certains aspects visuels et sonores du jeu.

HP (points d'énergie)

Sélectionnez ON pour que l'indicateur HP soit toujours visible, OFF pour qu'il soit toujours caché ou AUTO pour qu'il apparaisse seulement en cas de dommages.

REGULATOR AIR (air du régulateur)

Sélectionnez ON pour que l'indicateur d'air du régulateur soit toujours visible, OFF pour qu'il soit toujours caché ou AUTO pour qu'il apparaisse seulement quand le niveau d'air atteint zéro.

BLOCK AIR (air du bloc)

Sélectionnez ON pour que l'indicateur d'air du bloc soit visible ou OFF pour qu'il soit caché.

OPTION (Opción)

Esta pantalla te permite ajustar las configuraciones visuales y de sonido del juego.

HP (Golpes de impacto)

Selecciona ON para mantener visible el indicador HP, OFF para ocultarlo, o AUTO para que aparezca únicamente cuando se ocasionen daños.

REGULATOR AIR (Regulador de aire)

Selecciona ON para mantener visible el indicador de aire, OFF para ocultarlo, o AUTO para que aparezca únicamente cuando el nivel de aire desciende a cero.

BLOCK AIR (Bloqueo de aire)

Selecciona ON para mantener visible el indicador de bloqueo de aire, u OFF para ocultarlo.

OPTION (opzione)

Questa schermata ti consente di regolare le impostazioni visive e sonore del gioco.

HP (punti dei colpi)

Seleziona ON per mantenere visibile l'indicatore di HP, OFF per nascondere o AUTO (automatico) per farlo apparire soltanto quando il danno viene subito.

REGULATOR AIR (aria del regolatore)

Seleziona ON per mantenere visibile l'indicatore dell'aria o OFF per nascondere o AUTO (automatico) per farlo apparire soltanto quando il livello dell'aria si azzerà.

BLOCK AIR (aria di blocco)

Seleziona ON per mantenere visibile l'indicatore dell'aria di blocco o OFF per nascondere.

OPTION (Optie)

Op dit scherm kun je veranderingen aanbrengen in de instellingen voor de beeld- en geluidsweergave.

HP (Raakpunt)

Kies ON (Aan) om de HP-meter te laten verschijnen, OFF (Uit) om de HP-meter te laten verdwijnen, en AUTO (Automatisch) om de HP-meter alleen te laten verschijnen wanneer je schade hebt opgelopen.

REGULATOR AIR (Luchtoevoer naar reguleur)

Kies ON (Aan) om de luchtoevoermeter te laten verschijnen, OFF (Uit) om de luchtoevoermeter te laten verdwijnen, en AUTO (Automatisch) om de luchtoevoermeter alleen te laten verschijnen wanneer de hoeveelheid lucht opdraakt.

BLOCK AIR (Luchtoevoer naar blok)

Kies ON (Aan) om de meter voor de luchtoevoer naar het blok te laten verschijnen, en OFF (Uit) om de meter te laten verdwijnen.

BULLET

Select ON to keep the Bullet Gauge visible, or OFF to hide it.

ENEMY SEARCH

Select ON to point the weapon toward the enemy using Button L, or OFF to disable enemy search.

AUDIO

Select STEREO or MONAURAL game sound output.

DEFAULT

Press Button A or C with this option highlighted to reset the options to their default settings.

BULLET (Munitionsanzeige)

Wähle ON, um die Munitionsanzeige eingeschaltet zu lassen, oder OFF, um sie auszuschalten.

ENEMY SEARCH (Feindsuche)

Wähle ON, um die Waffe mit Taste L auf einen Feind zu richten, oder OFF, um die Feindsuche zu deaktivieren.

AUDIO (Tonwiedergabe)

Wähle entweder STEREO oder MONAURAL für die Tonwiedergabe des Spiels.

DEFAULT (Vorgabe)

Drücke Taste A oder C, wenn diese Option hervorgehoben ist, um die Optionen auf ihre Vorgaben zurückzustellen.

BULLET (balle)

Sélectionnez ON pour que l'indicateur de balles soit visible ou OFF pour qu'il soit caché.

ENEMY SEARCH (recherche de l'ennemi)

Sélectionnez ON pour pointer votre arme vers l'ennemi à l'aide du bouton L. Sélectionnez OFF pour désactiver la recherche de l'ennemi.

AUDIO

Choisissez entre un son STEREO et un son MONO.

DEFAULT (réglages par défaut)

Sélectionnez cette option et appuyez sur bouton A ou C pour ramener les options à leurs réglages par défaut.

BULLET (Balas)

Selecciona ON para mantener visible el indicador de balas, u OFF para ocultarlo.

ENEMY SEARCH (Búsqueda de enemigo)

Selecciona ON para apuntar el arma hacia el enemigo usando el botón L, u OFF para deshabilitar la búsqueda de enemigo.

AUDIO (Sonido)

Selecciona STEREO (Estéreo) o MONAURAL (Monoaural) para la salida de sonido del juego.

DEFAULT (Por defecto)

Presiona el botón A o C estando resaltada esta opción para poner todas las opciones a sus configuraciones por defecto.

BULLET (proiettile)

Seleziona ON per mantenere visibile l'indicatore dei proiettili o OFF per nascondere.

ENEMY SEARCH (ricerca del nemico)

Seleziona ON per puntare l'arma verso il nemico usando il pulsante L o OFF per disattivare la ricerca del nemico.

AUDIO (audio)

Seleziona l'emissione del suono STEREO (stereo) o MONAURAL (monofonico) per il gioco.

DEFAULT (originale)

Premi il pulsante A o C con questa opzione evidenziata per ripristinare le opzioni alle loro impostazioni originali.

BULLET (Kogel)

Kies ON (Aan) om de kogelmeter te laten verschijnen, en OFF (Uit) om de kogelmeter te laten verdwijnen.

ENEMY SEARCH (Vijand zoeken)

Kies ON (Aan) om het wapen op de vijand te richten door gebruikmaking van toets L, en OFF (Uit) om deze vijand-zoekfunctie uit te schakelen.

AUDIO (Geluid)

Kies als geluidswaergave voor het spel de optie STEREO (Stereo-weergave) of MONAURAL (Mono-weergave).

DEFAULT (Standaardinstellingen)

Terwijl deze optie is gemarkeerd, druk je op toets A of C om de standaardinstellingen van de opties weer van kracht te laten worden.

AS/RC Systems

Completing your mission requires the mastery of two vital pieces of equipment, the AS (Air System) and the RC (Regulator Charger).

The AS system apparatus also acts as a game savepoint.

To use the AS/RC system, position your character in front of the apparatus and press Button A or C. Press the D-Pad up or down to select an item from the menu that appears. Press B to return to quit the menu.

AS/RC-Systeme

Um Deinen Einsatz erfolgreich abzuschließen, mußt Du zwei lebenswichtige Ausrüstungsteile beherrschen: das AS (Luftsystem) und das RC (Atemgerät-Füllsystem).

Der AS-Apparat dient auch als Spieldaten-Speicherstelle.

Um das AS/RC-System zu benutzen, stelle Deine Spielfigur vor den Apparat und drücke Taste A oder C. Drücke das Steuerverkrenz nach oben oder unten, um einen Menüpunkt in dem nun erscheinenden Menü auszuwählen. Drücke B, um zurückzukehren und das Menü zu verlassen.

Systèmes AS/RC

Pour mener à bien votre mission, vous devez maîtriser deux dispositifs essentiels : le système de génération d'air (AS) et le chargeur du régulateur (RC).

Le dispositif du système AS sert également de point de sauvegarde du jeu.

Pour utiliser le système AS/RC, placez votre personnage devant le dispositif et appuyez sur le bouton A ou C. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour sélectionner un objet sur le menu. Appuyez sur B pour quitter le menu.



Sistema de aire y cargador del regulador (AS/RC)

Para poder completar la misión es necesario dominar dos piezas de equipo vitales, el AS (sistema de aire) y el RC (cargador del regulador).

El aparato del sistema AS también sirve como punto para guardar un juego.

Para utilizar el sistema AS/RC, pon a tu personaje en frente del aparato y presiona el botón A o C. Presiona el botón D arriba o abajo para seleccionar un objeto en el menú que aparece. Presiona el botón B para volver y abandonar el menú.

Sistemi AS/RC

Per completare la tua missione occorre l'abilità nell'usare due pezzi vitali dell'equipaggiamento, l'AS (sistema dell'aria) e l'RC (caricatore del regolatore).

Il dispositivo del sistema AS agisce anche come un punto di salvataggio del gioco.

Per usare il sistema AS/RC, colloca il tuo personaggio di fronte al dispositivo e premi il pulsante A o C. Premi il pulsante-D su o giù per selezionare un oggetto dal menu che appare. Premi B per abbandonare il menu.

AS- en RC-systeem

Om jouw missie te kunnen volbrengen, moet je twee belangrijke systemen goed beheersen, namelijk het AS-systeem (luchttoevoersysteem) en het RC-systeem (laadinrichting voor de reguleur).

Het AS-systeem fungeert tevens als het punt waarop je de spelgegevens kunt bewaren.

Om het AS- of RC-systeem te gebruiken, plaats je jouw spelfiguur vóór het betreffende systeem en druk je op toets A of C. In het menu dat daarna verschijnt, kies je de gewenste optie door de R-toets omhoog of omlaag te drukken. Om het menu te verlaten, druk je op toets B.

① AIR SYSTEM

Select this to have fresh air pumped into your current location.

② R CHARGE

This refills your Regulator breathing apparatus.

③ SAVE GAME

Select this to save your game. Press the D-Pad up or down to highlight a memory area, and press Button A or C to select. You can save to one area using internal RAM memory, and up to three areas using Sega Backup™ cartridge memory (sold separately).

① AIR SYSTEM (Luftsystem)

Wähle diesen Menüpunkt, um Frischluft in Deinen gegenwärtigen Aufenthaltsort pumpen zu lassen.

2 R CHARGE (Atemgerät-Füllung)

Damit wird Dein Atemgerät aufgefüllt.

3 SAVE GAME (Spiel speichern)

Wähle diesen Menüpunkt, um Dein Spiel zu speichern. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um einen Speicherplatz hervorzuheben, und drücke Taste A oder C zur Eingabe Deiner Wahl. Der interne RAM-Speicher bietet einen Speicherplatz, während mit der Sega Backup™ Speicher cartridge (getrennt erhältlich) bis zu drei Speicherplätze zur Verfügung stehen.

① AIR SYSTEM (système de génération d'air)

Sélectionnez cette option pour que de l'air frais soit pompé à l'endroit où vous vous trouvez.

② R CHARGE (recharge du régulateur)

Sélectionnez cette option pour remplir l'appareil respiratoire du régulateur.

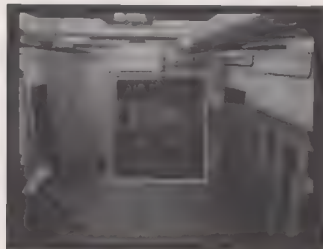
③ SAVE GAME (sauvegarder le jeu)

Sélectionnez cette option pour sauvegarder le jeu. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour sélectionner une position mémoire, puis sur le bouton A ou C pour valider. Vous avez le choix entre la position de la mémoire interne de la console et les trois positions mémoire de la cartouche de sauvegarde (Sega Backup™ Memory vendue séparément).

(1)



(2)



3



① AIR SYSTEM (Sistema de aire)

Selecciona esto para bombear aire fresco al sitio donde te encuentras.

② R CHARGE (Carga del regulador)

Esto rellena el aparato de respiración de tu regulador.

③ SAVE GAME (Grabar juego)

Selecciona esto para grabar tu juego. Presiona el botón D arriba o abajo para resaltar un área de memoria, y presiona el botón A o C para seleccionarla. En la memoria RAM interna puedes grabar un área, y usando un cartucho de memoria Sega Backup™ (vendido por separado) puedes grabar hasta tres áreas.

① AIR SYSTEM (sistema dell'aria)

Selezionalo per avere dell'aria fresca pompata nella tua posizione attuale.

② R CHARGE (carica R)

Ciò ricarica il tuo dispositivo di respirazione del regolatore.

③ SAVE GAME (salvare il gioco)

Selezionalo per salvare il tuo gioco. Premi il pulsante-D su o giù per evidenziare un'area di memoria e premi il pulsante A o C per selezionare. Puoi salvare in un'area usando la memoria RAM interna e in un massimo di tre aree usando la cartuccia di memoria Sega Backup™ (venduta separatamente).

① AIR SYSTEM (Luchthoevoersysteem)

Kies deze optie om jouw huidige locatie weer vol te pompen met verse lucht.

② R CHARGE (Regulateur bijvullen)

Hiermee kun je jouw reguleur weer bijvullen met verse lucht.

③ SAVE GAME (Spel bewaren)

Kies deze optie om jouw spelgegevens te bewaren. Druk de R-toets omhoog of omlaag om de gewenste geheugenlocatie te kiezen, en druk op toets A of C om jouw keuze te bevestigen. In het interne RAM-geheugen kun je de gegevens in één geheugenlocatie bewaren, en in het (los verkrijgbare) Sega Backup™-cassettegeheugen kun je de gegevens in maximaal drie geheugenlocaties bewaren.

Weapon Locker

At various locations in Deep Fear, you will come across Weapon Lockers. Here, you can acquire Special Weapons, reload the weapons you hold, or change the currently SET weapon.

Weapon Lockers consist of separate lockers numbered 0 to 5. The lockers you can open depend on the type of Weapons Card you are holding.

Press the D-Pad left or right to highlight a numbered weapon locker, and press Button A or C to select. The currently selected weapon will be reloaded to its maximum capacity.

Select [EXIT] to return to the game.

- ① **Locker number (Card number)**
- ② **Weapon name**
- ③ **Ammunition**
- ④ **The weapon contained within this locker**
- ⑤ **BULLET:** Reload the bullets
SELECT: Acquire and select the weapons



Waffenschließfach

In Deep Fear triffst Du an verschiedenen Stellen auf Waffenschließfächer. Hier kannst Du Spezialwaffen erhalten, Deine mitgeführten Waffen nachladen, oder die gegenwärtig aktivierte Waffe wechseln. Waffenschließfächer bestehen aus getrennten Schließfächern mit den Nummern 0 bis 5. Welche Schließfächer Du öffnen kannst, hängt von der Art der Waffenkarte ab, die Du besitzt.

Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um ein nummeriertes Waffenschließfach hervorzuheben, und drücke dann Taste A oder C zur Eingabe Deiner Wahl. Die gegenwärtig ausgewählte Waffe wird bis zu ihrem maximalen Fassungsvermögen nachgeladen.

Wähle [EXIT], um wieder zum Spiel zurückzukehren.

- ① **Schließfachnummer (Kartennummer)**
- ② **Waffenname**
- ③ **Munition**
- ④ **Die in diesem Schließfach enthaltene Waffe**
- ⑤ **BULLET (Kugeln):** Kugeln nachladen
SELECT (Auswählen): Waffen beschaffen und auswählen

Casier d'armes

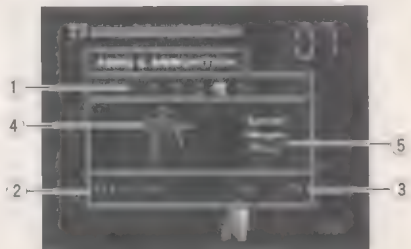
En plusieurs endroits de Deep Fear, vous trouverez des casiers d'armes. Vous pourrez y acquérir des armes spéciales, recharger vos armes actuelles ou changer l'arme qui est actuellement activée (avec SET).

Les casiers d'armes sont numérotés de 0 à 5. Pour les ouvrir, vous devez avoir la carte d'armes qu'il faut.

Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner un casier d'armes numéroté, puis appuyez sur le bouton A ou C pour valider. L'arme actuellement sélectionnée sera complètement rechargée.

Sélectionnez [EXIT] pour revenir au jeu.

- ① **Numéro de casier (numéro de carte)**
- ② **Nom de l'arme**
- ③ **Munitions**
- ④ **Arme se trouvant dans ce casier**
- ⑤ **BULLET (balle) :** Pour recharger l'arme avec des balles
SELECT (sélectionner) : Pour acheter et choisir des armes



Arsenal

En varios lugares de Deep Fear, te encontrarás con un arsenal. Aquí podrás adquirir armas especiales, recargar el arma que llevas, o cambiar el arma preparada (SET) en ese momento.

Los arsenales contienen a su vez otros arsenales independientes numerados de 0 a 5. Los arsenales que puedes abrir dependen del tipo de tarjeta de armas que llevas.

Presiona el botón D en la izquierda o derecha para resaltar el número de un arsenal, y presiona el botón A o C para seleccionarlo. El arma seleccionada actualmente se recargará al tope de su capacidad.

Selecciona [EXIT] (Salir) para volver al juego.

- ① **Número de arsenal (Número de tarjeta)**
 - ② **Nombre del arma**
 - ③ **Munición**
 - ④ **El armamento dentro de este arsenal**
 - ⑤ **BULLET (Bala):** Recarga balas
- SELECT (Seleccionar):** Adquiere y selecciona las armas

Armadietto per le armi

In vari posti in Deep Fear ti imbatteai in armadietti per le armi. Qui puoi procurarti armi speciali, ricaricare le armi che possiedi o cambiare l'arma SET (imposta) attualmente.

Gli armadietti per le armi consistono in armadietti che sono numerati da 0 a 5. Gli armadietti che puoi aprire dipendono dalla scheda per le armi che possiedi.

Premi il pulsante-D a sinistra o a destra per evidenziare un armadietto per le armi numerato e premi il pulsante A o C per selezionare. L'arma attualmente selezionata sarà ricaricata alla sua massima capacità.

Seleziona [EXIT] (uscita) per ritornare al gioco.

- 1 **Numero dell'armadietto (numero della scheda)**
 - ② **Nome dell'arma**
 - ③ **Munizione**
 - ④ **L'arma contenuta all'interno di questo armadietto**
 - ⑤ **BULLET (proiettile):** Ricarica i proiettili
- SELECT (seleziona):** Procurati e seleziona le armi

Wapenkluisjes

Op meerdere plaatsen in Deep Fear kom je wapenkluisjes tegen. Hier kun je speciale wapens aanschaffen, de in jouw bezit zijnde wapens opnieuw laden, of het op dat moment ingestelde wapen inwisselen.

De wapenkluisjes dragen de nummers 0 t/m 5. Welke kluisjes je kunt openen, hangt af van het wapenkaart dat je in je bezit hebt.

Druk de R-toets naar links of naar rechts om een wapenkluisje met een bepaald nummer te markeren en druk op toets A of C om jouw keuze te bevestigen. Het wapen dat je op dat moment gekozen, wordt nu weer helemaal geladen.

Om weer verder te spelen, druk je op [EXIT].

- 1 **Nummer van kluisje (Kaartnummer)**
 - ② **Naam van wapen**
 - ③ **Munitie**
 - ④ **Het wapen dat zich in dit kluisje bevindt**
 - ⑤ **BULLET (Kogel):** Opnieuw laden met kogels
- SELECT (Kiezen):** Wapens verzamelen en kiezen

Locker Numbers and Special Weapon Types

: Standard weapon ammunition reload
: Shotgun, Type A
: Shotgun, Type B
: Sub machine gun, Type A
: Unknown
: Sub machine gun, Type B

Schließfachnummern und Spezialwaffentypen

0: Munition für Normalwaffe nachladen
1: Schrofflinte, Typ A
2: Schrofflinte, Typ B
3: Maschinenpistole, Typ A
4: Unbekannt
5: Maschinenpistole, Typ B

Numéros de casier et types d'armes spéciales

0 : Recharge d'arme standard
1 : Fusil de chasse, type A
2 : Fusil de guerre, type B
3 : Mitraillette, type A
4 : Inconnu
5 : Mitraillette, type B

Números de arsenal y tipos de armas especiales

0: Recarga de munición para armas normales

1: Escopeta, tipo A

2: Escopeta, tipo B

3: Subfusil, tipo A

4: Desconocida

5: Subfusil, tipo B

Numeri degli armadietti e tipi di armi speciali

0: Ricarica di munizioni per arma normale

1: Fucile a pallini di tipo A

2: Fucile a pallini di tipo B

3: Mitragliatrice per sottomarino di tipo A

4: Non identificata

5: Mitragliatrice per sottomarino di tipo B

Kluisnummers en speciale wapens

0: Standaardwapen munitie bijvullen

1: Geweer type A

2: Geweer type B

3: Submarine-machinegeweer type A

4: Onbekend

5: Submarine-machinegeweer type B

The Big Table

Navy Area:

A secret naval research area not officially part of the Big Table. Physically seperate from the main facility.

CCD Area:

Big Table's central control deck

MI Area:

Medical treatment and research area

Apartment Area:

Residential area

Docking Area:

Provides access to secret navy area

Big Table

Navy Area (Marinebereich):

Ein geheimer Meeresforschungsbereich, offiziell nicht zu Big Table gehörig. Räumlich getrennt von der Hauptanlage.

CCD Area (CCD-Bereich):

Das zentrale Kontrolldeck von Big Table.

MI Area (MI-Bereich):

Bereich für ärztliche Behandlung und Forschung.

Apartment Area (Appartementbereich):

Wohnbereich.

Docking Area (Anlegebereich):

Bietet Zugang zum geheimen Marinebereich.

La station Big Table

Navy Area (zone navale) :

Une zone secrète de recherche navale qui officiellement ne fait pas partie de la station Big Table. Elle en est séparée physiquement.

CCD Area (zone de commande centrale) :

La zone de commande centrale de Big Table

MI Area (zone médicale) :

La zone de soins médicaux et de recherche médicale

Apartment Area (zone résidentielle) :

Zone résidentielle

Docking Area (zone d'amarrage) :

Donne accès à la zone secrète de recherche navale.

Big Table

Navy Area (Zona de la marina):

Una zona secreta de investigación naval que oficialmente no es parte de Big Table. Separada físicamente de la instalación naval principal.

CCD Area (Área CCD):

Sala de control central de Big Table

MI Area (Área MI):

Zona de tratamiento médico e investigación

Apartment Area (Zona de apartamentos):

Zona residencial

Docking Area (Zona de atraque):

Ofrece acceso a la zona secreta de la marina

Big Table

Navy Area (zona della Marina):

Una zona segreta per la ricerca navale che non fa parte ufficialmente di Big Table. Fisicamente è separata dall'attrezzatura principale.

CCD Area (zona CCD):

Ponte per controllo centrale di Big Table

MI Area (zona MI):

Zona per cure mediche e ricerca

Apartment Area (zona per appartamenti):

Zona residenziale

Docking Area (zona di banchina):

Fornisce l'accesso alla zona segreta della Marina

Big Table

Navy Area (Marinegebied):

Een geheim onderzoeksgebied van de marine dat officieel geen deel uitmaakt van Big Table. Het is fysiek gescheiden van de hoofdfaciliteit.

CCD Area (CCD-gebied):

Dit is het centrale besturingsdek van Big Table.

MI Area (MI-gebied):

Dit is het gebied voor medische behandeling en medisch onderzoek.

Apartment Area (Appartementengebied):

Dit is het woongebied.

Docking Area (Aanleggebied):

Vanaf hier heeft men toegang tot het geheime marinegebied.

Connection Area:

Connects the Energy Unit Area to the Big Table facility

Energy Unit Area:

This area provides all the electrical energy for the Big Table

Air Unit Area:

This is where the air requirements for the whole facility are produced

DN Area:

Owned by the "Dynamic Networks Corporation", a company with close ties to the military

Sea Bed Tunnel Area:

Connects Energy Area to Seafox

Junk Area:

Big Table's waste disposal area

Sea Farm Area:

Officially classed as a research area dedicated to researching underwater ecology

Connection Area (Verbindungsbereich):

Verbindet den Energieversorgungsbereich mit der Big Table-Anlage.

Energy Unit Area**(Energieversorgungsbereich):**

Dieser Bereich liefert die gesamte elektrische Energie für Big Table.

Air Unit Area (Luftversorgungsbereich):

Hier werden die Luftvorräte für die ganze Anlage erzeugt.

DN Area (DN-Bereich):

Befindet sich im Besitz der "Dynamic Networks Corporation", einer Firma mit engen Beziehungen zum Militär.

Sea Bed Tunnel Area (Meeresboden-Tunnelbereich):

Verbindet den Energieversorgungsbereich mit dem Seafox.

Junk Area (Abfallbereich):

Müllentsorgungsbereich von Big Table.

Sea Farm Area (Meeresfarmbereich):

Offiziell als Forschungsbereich klassifiziert, der sich mit der Erforschung der Meeresökologie befaßt.

Connection Area (zone de liaison) :

Relie la zone de la centrale électrique à la station Big Table.

Energy Unit Area (zone de la centrale électrique) :

Fournit toute l'énergie électrique de la station.

Air Unit Area (zone de la centrale d'air) :

Produit tout l'air de la station.

DN Area (zone DN) :

Appartient à la Dynamic Networks Corporation, une entreprise ayant des liens étroits avec l'armée.

Sea Bed Tunnel Area (zone du tunnel au fond de la mer) :

Relie la centrale électrique au Seafox.

Junk Area (zone de déchets) :

La zone de déchets de Big Table

Sea Farm Area (zone de culture marine) :

Classée officiellement centre de recherche d'écologie sous-marine

Connection Area (Zona de conexión):

Conecta la zona de la unidad de energía con la instalación naval Big Table.

Energy Unit Area (Zona de la unidad de energía):

Esta zona suministra toda la energía eléctrica que necesita Big Table.

Air Unit Area (Zona de la unidad de aire):

Aquí es donde se produce el aire que se necesita en toda la instalación naval.

DN Area (Zona DN):

Propiedad de la "Dynamic Networks Corporation", una compañía con estrechas conexiones militares.

Sea Bed Tunnel Area (Zona del túnel del lecho marino):

Conecta la zona de energía con el Seafox

Junk Area (Zona de chatarras):

Basurero de la instalación naval Big Table

Sea Farm Area (Zona de granja marina):

Clasificada oficialmente como zona dedicada a la investigación de la ecología marina.

Connection Area (zona di collegamento):

Collega la zona dell'energia all'attrezzatura Big Table

Energy Unit Area (zona dell'energia):

Questa zona fornisce tutta l'energia elettrica per Big Table

Air Unit Area (zona dell'aria):

Questo è il luogo in cui viene prodotta l'aria necessaria per l'intera attrezzatura

DN Area (zona DN):

È di proprietà della "Dynamic Networks Corporation", una società che ha stretti legami con le forze armate

Sea Bed Tunnel Area (zona del tunnel del letto marino):

Collega la zona dell'energia al Seafox

Junk Area (zona per i rifiuti):

Zona per l'eliminazione dei rifiuti di Big Table

Sea Farm Area (zona per le colture di mare):

Ufficialmente è classificata come una zona di ricerca dedicata allo studio riguardo l'ecologia sott'acqua.

Connection Area (Verbindingsgebied):

Dit is de verbinding tussen het gebied van de energie-eenheid en de faciliteit Big Table.

Energy Unit Area (Gebied van de energie-eenheid):

Dit gebied levert alle elektrische energie voor Big Table.

Air Unit Area (Gebied van de luchteenheid):

Hier wordt alle lucht geproduceerd die voor de gehele faciliteit nodig is.

DN Area (DN-gebied):

Dit gebied is eigendom van Dynamic Networks, een bedrijf dat nauwe banden onderhoudt met de strijdkrachten.

Sea Bed Tunnel Area (Zeebodem-tunnelgebied):

Deze tunnel vormt de verbinding tussen het energiegebied en de Seafox.

Junk Area (Afvalgebied):

Dit is het afvalvernietigingsgebied van Big Table.

Sea Farm Area (Gebied van de zeeboerderij):

Dit gebied is officieel het onderzoeksgebied waar men zich bezighoudt met het onderzoek van het leefmilieu onder water.

Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado para descansar.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisiones de proyección de pantalla grande.

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicuratevi di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicuratevi di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposarti.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Behandeling van uw Sega Saturn CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.

Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself.

Warning to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.



© Sega Enterprises, Ltd., 1998. Music © 1998 by Kenji Kawai.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.